УНИКАЛЕН GUILD WARS МИНИПЕТ
Само в DVD-версията на PC Mania: код за минипет Azura
84 страници
+два плаката:
UEFA Champions League 2006-2007
Spider-man 3
PC mania
www.pcmania.bg
брой 5 (109) май 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.
S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl
UEFA Champions
League 2006-2007
Command & Conquer 3
Tiberium Wars
The Elder Scrolls IV
Oblivion - Shivering Isles
ЕКСКЛУЗИВНО
Empire Earth 3
Първи скрийншотове!
GSM ИГРИ
• Asphalt 3
• Age Of Heroes II
• Pizza Empire
ИНТЕРНЕТ
• Всичко за аватарите
• Първи април – А вие излъгахте ли някого?
ДЖАДЖИ
• Prestigio Desktop PC Gamer Limited Ed.
• Acer Ferrari F20
КОНЗОЛИ
• Burnout: Dominator
• Resident Evil: Umbrella Chronicles
дистрибуция
www.mart.bg

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 5 (109) МАЙ 2007

"А в Чернобил сега също е пролет...
Тревата синее, птичките лаят..."

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

04 Коментар
Тъпо, по-тъпо, най-тъпо... изкуствен интелект на игра

06 Класация
Какво играем през април?

08 Писма
Гейменето с мярка е много сложен спорт

10 Новини
Дракула е жив **10**
Кибертормоз заплашва учителите **66**

12 Ревю
Command & Conquer 3: Tiberium Wars **12**
UEFA Champions League 2006-2007 **18**
Penumbra: Overture **24**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl **26**
Destination Treasure Island **30**
The Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles **32**
Virtua Tennis 3 **36**
Red Ocean **38**
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific **40**
Aura 2: The Sacred Rings **42**
Genesis Rising: The Universal Crusade **44**
Teenage Mutant Ninja Turtles **46**

16 Ексклузивно
Empire Earth III

22 Превю
Fallout 3

48 Модове
Half-Life 2: Dystopia **48**
Half-Life 2: Pirates, Vikings, Knights II **49**
Unreal Tournament 2004: Gunreal **49**
The Movies: Допълнителни декори и костюми **49**

50 Ретро зона
Command&Conquer: Tiberian Dawn

52 Тактики
Titan Quest: Immortal Throne

55 Е-спорт
ГейминГът - спорт и забавление

58 GSM игри
Asphalt 3: Street Rules 3D
Age Of Heroes II - Underground Horror
Pizza Empire

60 Конзоли
Medal of Honor: Vanguard **60**
Burnout: Dominator **61**
Spider-man 3 **62**
Resident Evil: Umbrella Chronicles **64**

68 Интернет
Когато боговете слизат на земята **68**
А вие излъгахте ли някого? **70**
Безплатните MMO, част II **72**

74 Хардуер
ATI чипсети под шапката на AMD **74**
Конфигурации на месеца **76**

77 Джаджи
Prestigio Desktop
PC Gamer Limited Edition **77**
Acer Ferrari F20 **78**
Logitech Cordless Mediaboard **78**
Turbo X DC-A366 **79**
LG S1 **79**

80 Софтуер
Best Free Soft 05/2007

82 Цели игри

12 Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Virtua Tennis 3 36

Морган Кроу

Тъпо, по-тъпо, най-тъпо... изкуствен интелект на игра

Има един аспект на компютърните игри, заради който гейминдустрията е в огромен дълг към нас, крайните потребители. Дадох си ясна сметка за това съвсем наскоро, когато прочетох откровенията на Стив Гранд - един от създателите на Creatures и специалист по изкуствен интелект (A.I.), пред британския всекидневник "Гардиън". Та според него игрите може да са напреднали ужасно много по отношение на визията, звука, специалните ефекти, реалистичния физичен модел и т.н., но си остават в каменната ера, когато говорим за поведението на компютърно симулираните герои, включени в тях. Нека си го кажем честно: въпреки уверенията на създателите, персонажите, които би трябвало да са контролирани от изкуствен "интелект" (т.нар NPC-та), често са критично тъпи. Това го е виждал всеки фен на екипните шутъри, чиито компютърни съотборници се мотаят като мухи без глави и обикновено мрат като такива. Знае го и всеки стратег, който се опитва да премести армията си от точка А до точка Б, но губи по пътя половината единици, решили да проведат дълъг разговор за смисъла на живота с някое препятствие по картата... Четейки думите на Гранд, самият аз си припомних и колко често съм виждал в статиите на колегите си изказвания за това как "графичните ефекти ще те ослепят, а звуците - ще те заврат под масата" в комбинация с люти клетви по адрес на поведенческата неадекватност на NPC-тата.

Всъщност, поради една или друга причина, гейминдустрията пренебрегва развитието на изкуствения интелект в игрите. Може би заради недостиг на време. Може би поради липса на капацитет за това. А може би просто не й се занимава с това. Но фактът си е факт - с времето потребителите стават все по-взискателни и все по-рядко могат да бъдат заблъгвани само с шарени картинки на виртуални мадами а ла Памела Андерсън или пичове с херкулесова мускулатура.

Всъщност в зората на гейминга A.I.-то не беше от такава критична важност за успеха на дадено заглавие. Идеята е, че ако една игра изглежда дебилно, човек изобщо не очаква от нея някакъв зверски интелект и просто се забавлява. Тя е ентъртейнмънт в най-чист вид, където с наслада избиваш орди от прииждащи безмозъчни гадини, хвърчат гилзи и тонове дигитална кръв, а самоиронията блика от всяка простотия, с която се сблъскваш през има-няма 10 секунди. В този случай не само преглъщаш липсата на A.I., но често точно тя те кара да се превиваш от смях. Така беше едно време и именно носталгията по тези дни изстреля в облаците по-нови заглавия от типа на Serious Sam.

В момента обаче положението е доста по-различно. Всички се надпреварват да говорят за реализъм и имат претенцията да се доближат максимално до действителността с игрите, които предлагат. Героите вече изглеждат почти като живи хора, движат се като такива благодарение на моушън кепчъринг технологията, надарени са с лицева анимация, симулираща емоции, и перфектни тела... Имат всичко, за което всеки един от нас тайно (или явно) е мечтал. Същински полубогове... Но когато тези превъплъщения на съвършенството започнат да се държат като полуидиоти, това директно ти бърка в здравето, а усещането за реализъм отива на майната си. Цялата магия изчезва за секунди, иде ти да счупиш компютъра или най-малкото да изтриеш въпросната злополучна игра с претенции. И колкото по-реалистично са нарисувани героите, толкова по-брутално се откроява тяхната безмозъчност.

Вашият нов помощник в света на мултимедиата!

2299 лв.

Toshiba Satellite A100-011

код: 932426

- **Monitor:** 15,4" WXGA Toshiba TruBrite
- **Resolution:** 1280 x 800
- **CPU:** Intel Core 2 Duo T5600 1,83 Ghz
- **RAM:** 1024 MB DDR2 (Max 4 GB)
- **HDD:** 160 GB SATA 5400 RPM
- **SVGA:** nVidia GeForce Go 7600 256 MB
- **DVD:** DVD SuperMulti (Double Layer)
- **OP. System:** Win Vista Home Prem.
- **Sound:** Toshiba Bass Enhanced
- **Other:** Wi-Fi, Bluetooth, 5-in-1 Card Reader, 2,7 kg

PLESIO

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC Mania Top 10

КАКВО ИГРАЕТЕ - АПРИЛ 2007

–	1. World of WarCraft	18.53 %
–	2. FIFA 07	10.63 %
▲	3. Counter-Strike	8.41 %
▼	4. StarCraft BroodWar	7.90 %
–	5. WarCraft III	5.68 %
▲	6. Need for Speed: Carbon	4.67 %
▲	7. Guild Wars	4.60 %
▼	8. Diablo II: LoD	4.60 %
▼	9. Lineage II	4.53 %
▼	10. Heroes 5: Hammers of Fate	4.38 %

През миналия месец беше обявена официалната статистика за легалните продажби на компютърни игри в България. Изненада в нея нямаше, защото данните на търговците само потвърдиха вече очевидното и с невъоръжено око – България е гнездо на нечовешка WoW-мания. По този начин и най-малките съмнения на някои наши читатели, че World of WarCraft е окупирала с нечестни средства първото място в чарта на PC Mania, би следвало да изчезнат безвъзвратно. Призовото класиране се допълва от FIFA 07 и Counter-Strike, което само по себе си също не е изненадващо. От една страна, FIFA 07 е уникално добър симулатор на най-масовата игра на народите, а с актуалната ревизия добре организираните атаки водят до меко казано красиви голове и удари към вратата. От друга обаче, поосвеженият вариант на същата игра UEFA 2006-2007 не успява да получи дори минимално внимание от нашите читатели и те сурово го наказват с две дузини гласове да гние в безвремието на посредствеността. Бронзът за Counter-Strike може да бъде обяснен с демографския фактор – винаги ще има момчета на възраст от 12 до 22 години, които ще се кефят да играят на стражари и апаши по цели дни, нощи и месеци. Социалният живот отива на кино, но какво тук значи бирата с приятели пред маниакален хедшот?! Четвърти е доайенът на съвременния гейминг BroodWar. Вечната стратегия в реално време на Blizzard засега все още се удържа на патерицата на опита си. Икономическото благоденствие, повечето парички в портфейла на татко и чисто новия GeForce 8800 GTX обаче ще кажат „чао-чао" и на тази страст. Има вече достоен претендент – Command and Conquer 3...

От същия все още няма за какво да се плаши и петият в нашата класация за най-играни игри, WarCraft III. Перспективата на неговото съществуване се заключва в следващите 18 месеца, когато заслужено и този опитен, приятен и интригуващ играч ще намери своето място в музея на славата. Не толкова спокойни за бъдещето на техния фаворит трябва да са поддръжниците на високите скорости и по-специално на Need for Speed: Carbon. Сблъсъкът с TestDrive Unlimited така и не се състоя, но защо, по дяволите, липсват наистина нови и многобройни автомобилни игри? Не съм играл на Формула 1 от години, а актуалните събития и размествания в регламента казват своето, за да се превърне този спорт отново в магнит за публиката.

На седмо място се класира соченият за фаворит Guild Wars. Фаворитът обаче се препъна в лютия нрав на свободните читатели на PC Mania, които неведнъж са доказвали, че могат да произведат всякаква изненада. Подложеният крак в случая беше изравненият резултат с ветерана Diablo II. Страстта да изколиш малко гадини в добре познатата ниска резолюция на добре познатите дънджъни не умира. Това не е консерватизъм – това е характер.

На девето място се подрежда Lineage II, като само един глас не му достигна, за да направи „мечката" срещу Guild Wars перфектна. Нищо – концентрираните варненски маси продължават да подкрепят тази азиатска мултиплейър оргия и да намират удоволствието на дните си в алтернативни светове. Винаги алтернативни са били и играещите на Heroes, като за петата и много красива част на фентъзи стратегията се намериха много малка, но вярна група поддръжници. През този месец водещият мотив на българския геймър беше лоялност. Идва лято. В страната на топлия кеф и голямото мързелуване едва ли ще се случи голяма революция. Това е ок, понякога наистина е ок...

Колко бихте платили за MMORPG?

През този месец ви попитахме колко бихте платили, за да играете масова мултиплейър ролева игра онлайн. Отговорите не ни изненадаха, тъй като те отразяват световните практики в областта. Повече от една трета от вас категорично отказват да харчат каквито и да е пари за MMORPG. Част от природата на човека е да отказва да плаща пари и да търси най-изгодната оферта за себе си. Значително по-вълнуваща е втората голяма група в анкетата, която отразява осъзнатата от много наши читатели необходимост за софтуерните продукти да се плаща. Естествено, тези хора биха платили справедлива според местния икономически стандарт цена. Справедливостта и количеството средства, които трябва да се похарчат за забавление, вероятно са причината за нежеланието да се дават пари за месечни такси. Показателно е, че повечето играчи биха били щастливи да платят суми между 5 и 10 лева, като са склонни да използват и модерни методи за разплащане като SMS например. Срещу 10 кинта първото М в MMORPG ще придобие реален смисъл и на българска територия – масовост.

Масово ви очакваме да гласувате и през следващия месец на www.pcmania.bg. Съвсем безплатно е, както винаги.

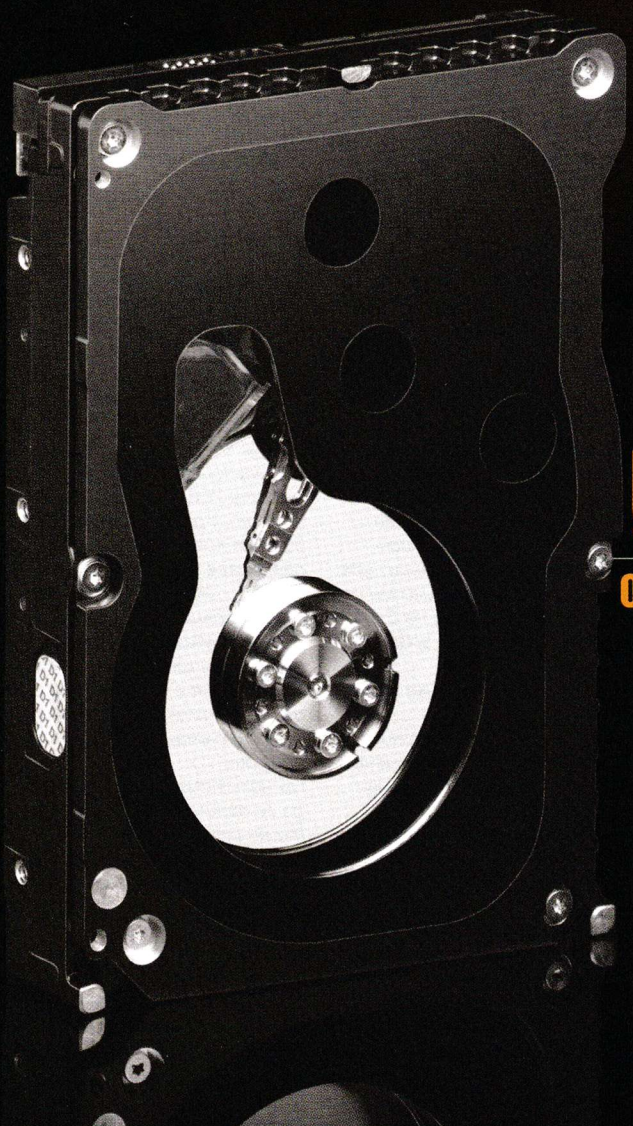
КОЛКО БИХТЕ ПЛАТИЛИ ЗА MMORPG?

Няма да платя нищо	37.44 %
Бих купил играта, но без месечни такси	29.92 %
5 лв/месец (2 SMS)	8.94 %
10 лв/месец	8.29 %
20 лв/месец	5.44 %
30 лв/месец	5.31 %
2 лв/месец (1 SMS)	4.66 %

Western Digital®

WD Raptor®

10 000 оборота в минута



Търсите ли силни усещания?

Открийте ги с най-бързите SATA HDD в света - WD Raptor!

- 10 000 оборота в минута;
- 16 MB буферна памет;
- 36/74/150 GB капацитет;
- SATA интерфейс (150 MB/s);
- 1,2 милиона часа работа при 100% натоварване[1];
- изключително безшумни
- ниска работна температура
- 5 ГОДИНИ ГАРАНЦИЯ

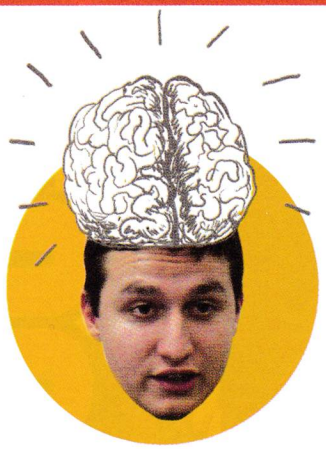
1 - при други производители 1,2 милиона часа са възможни при натоварване от 20% до 80%

SOLYTRON СОЛИТРОН

Единствен официален вносител и дистрибутор на Western Digital® за България

Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140,
тел.: 02 960 23 34, 02 960 23 00; факс: 960 23 99; www.solytron.bg; office@solytron.bg

Търсете дисковете на Western Digital® от серията Raptor® в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.



Здравейте, скъпи читатели! През този месец прекалих с игрите. Толкова много геймих, че позанемарих социалния си живот и това откровено ме депресира. Гейменето с мярка е много сложен спорт в свят, където игрите са толкова увлекателни и искаш да направиш само още това и още това, и още това... За едната бройка щях да забравя да разгледам и писмата ви, но добре че съвременните технологии имат гадния навик да те подсещат с хиляди римайндъри, будилници и звънци. Прочетох ги, интелектуално се задоволих, страхотни писма! Пишете ми пак, мерси.

Сашо Бойчев

Конзолна конкуренция

Здравейте,
Пиша Ви за първи път!
PC Mania е едно от моите най-любими списания! Супер е! А сега към темата!
Четох за конзолите от ново поколение – Wii, Xbox 360 и PlayStation 3. Реших да си купя една от тях. Но коя? Всяка си има свои уникални плюсове! Например игрите на Wii са много реалистични благодарение на Wii-mote, но пък конзолата е твърде слаба, ако погледнем откъм технически параметри. XBox 360 няма проблеми в тази област. Контролерът му е стандартен (класически). Продуктът на Sony – PlayStation 3 е най-мощната конзола от всички, но пък е твърде скъпа. Предполагам, че от по-голямо значение са игрите, а не процесорите и RAM паметта. Аз харесвам повече аркадните и приключенските игри. И екшъните ми се нравят, но не толкова много. Сигурно за всяка от конзолите се очакват различни игри (и по жанр) (е, има и няколко еднакви).
Въпросът ми е: Според Вас коя конзола трябва да си купя (имайки предвид това, което сега казах – цената, игрите...)?
Благодаря за отделеното време! Поздрави на целия екип! Продължавайте така със списанието!

Антон Борисов

Конзолният пазар има тази особеност, че хардуер се купува според заглавията, които харесваш. Редица игри излизат само за PlayStation или само за Xbox. В този смисъл трябва да прегледаш каталозите със заглавия, както тези, които се очакват да се появят в близкото бъдеще - все пак PlayStation 3 е млада конзола и тепърва ще има игри за нея. Хардуерните възможности на телевизионните приставки са относително нещо. Важно е да знаеш обаче, че PlayStation 3 може да се използва и като терминал за интернет - т.е. включваш мрежовия кабел, пускаш вградения браузър (близък родственик на популярния Firefox) и си ровиш наляво-надясно. В гаджетите на броя можеш да видиш и клавиатура за PS3, с която браузингът става съвсем лесен. Ако смяташ да продължаваш да играеш на PC-то и не искаш да харчиш две торби пари, вземи си Wii - заглавията не са фантастични като графика или ефекти, но е толкова забавно да търчиш в стаята с wii-джойстика в ръка, хи-хи.

Идем из село, мама ви мръсна...

Здраейте.гусин Бойчев.Тежки интелектулани мисли ме налегнаха тези дни като си взех списанието.Ше го карам без овъртания.Замисляли сте се ,гусин Бойчев,колко много е крал Петришкия зелник от станимашките сърми.А?Грънци.
Как не го е срам да изплагиатства така нагло зелето от сърмите?И да каже след туй че идеята е оригинална и невиждана.Га цъфнът нълъмите.Ами такае когато си мальк и не те знае никой,грабят те и не питат.Кат нашия пататник, е на колко много го украде мусаката.И се кад седна пред пататника и дам на некой,ми викат"хм че то кат мусаката има картофи"Грънциииииии!Нашия пататник може да отвее и Петричкия зелник, Мусаката и Крайбрежието на калифорния ама нали си няма спонсор за реклама...Е на колко е несправедлив света.А вие гусин Бойчев вие какво обичате да похапвате?Аз мусака на фона на Моцарт.Мммммммммммм.Густо.А ми диня обичате ли?Аууууу умирам за диня.Шо със следващия бонус пак не пуснете една убава зрела лебеница,аз тия дискове нещо не ги смилам както треа,бе присядат.Или пъпешии...малиииии...два големи зрели пъпеша...лиги ми потекоха.Много поздрави на всичко в редакцията що се зове чревоугодник.

Duke Nukem

Драсти, Дюкчо. По принцип излишното фамилиарничене и писането с подчертано диалектални фонеми е признак за мно-о-ого ниска обща култура. В допълнение мога да кажа, че този вид "забавление" търси корените си в българския град от 70-те години. Тогава комунистическата идеология е създала лесно смилаема квазикултурна халтура, за да интегрира хилядите объркани земеделци в панелните им блокове към непознатата им градска среда. Говориш на селски, ама си гражданин - нье е лошу, земляк! Прочее, много обичам телешки стек с пресни картофи и салата от прясна маруля и минзухарчета. Поливам с червено вино от южните части на Европа. Завършвам с цигара и кафе. И пататник ям, и мусака също. Ти минзухарчетата само ги духаш, нали?

Нов футбол, стара драма

Добър ден, PC Mania!
Пише Ви един ваш верен фен (вече почти три години!), който иска да засегне футболната тема. Само че виртуалната.... не, този път спорът няма да бъде ФИФА срещу ПЕС, този път искам да коментирам разсъжденията на хората по повод новоизлязлата УЕФА Шампионска лига. Където и да погледнете, все ще видите коментар тип „Баси тъпата игра, все едно играем ФИФА 07"... „Няма никаква промяна, още от същото"...
Да, няма лошо да има критика и нея винаги ще я има, независимо за какво ще е - винаги някой ще избие комплекс и ще оплюе (в повечето случаи неуместно) даден продукт.
Но нека помислим кому е нужно да се занимава с недостатъците на играта?!? На който не му харесва, нека не я играе. Най-гадното нещо е, че хора, които не са я пробвали, бързат да дават оценки (отрицателни), само защото такова впечатление са си създали!
Е на това му викам върха на простотията... плюс това не разбирам какво й е лошото на играта?
Много добра графика, добър саундтрак, готин геймплей и най-важното - атмосферата на шампионската лига е пресъздадена перфектно!
Като прибавим и доста ниските системни изисквания, направо уефата си става идеалната игра за футболните фенове. Есте-

ствено има и недостатъци (графични бъгове, недосмислици в менютата), но няма игра без минуси и бъгове....
Защото, ако идеш и дадеш 50 лв. в „Пулсар" за нея, няма никой да говори, че е била тъпа.
Но нали я е изтеглил безплатно и бързо дава отрицателните оценки!
И знаете ли защо ги дава? Щото не се е бръкнал 50 лв и не е разбрал, че за да получиш нещо, първо трябва да дадеш.
Това е от мен, пожелавам на пичовете от любимото ми списание още много успехи и все така да ни радват!

Чао, с прекомерно уважение
Христо Василев
(във форума подвизаващ се като Daddy)

Напълно споделям твоето мнение. На мен UEFA ужасно много ми хареса, зарибих се и прекарах редица дни пред монитора, стиснал клавиатурата здраво. Не си бях причинявал отдавна футболните страсти и крещях с пълно гърло при всеки гол. Играя футболни симулатори от поне десет години и е факт, че всеки път е едно и също - тонка, играчи, гол, ура. Ако на твоите познати това не им харесва, нека си колят демони в онлайн забавленията си. А и честно казано, бъгове не забелязах. Само графична карта иска пущината...

Прогресът обърква

Здравейте, драги PC маниаци! Няма смисъл да хабя вашата двустранична рубрика с хвалби към вашето яко геймърско списание. Направо към идеята на сътворението на писмото дето ви драскам (мале какви метафори). Преди време, около 2-3 години, се играеше WarCraft 3, Diablo 2 (но не LoD) и така популярната и сега Counter-Strike. Спомням си как играх демото на Том Кланси: Splinter Cell и тогава се чудех в началото какво да направя като по-късно намерих пролука в скалата...и се радвах на гранатите, с които целех двама малоумници и те стреляха на посоки. Спомням си и как играех Red Alert 2 и много се кефих на Yuri's Revenge, докато хипнотизирах крави (обаче бяха малобройни).
Наскоро излизат все такива игри все едно, че са старите (откъдето са тръгнали наистина), но с променена графика, големи изисквания, нови мисии (зависи от играта) и хиляди Expansion Pack-ове. Аз не съм чак толкова завладян от SC или WarCraft..., но си поигравам малко Heroes 3 и други за времето си стари игри като Diablo 2, Counter-Strike и т. н.
Когато играех Том Кланси, аз се мислех за шпионин, който тайно се промъква, а сега най-новият Ghost Recon 2 си ми напомня на BattleField 2! Знам, че мнозина ще спорят с мен. Както казваше един познат на вас герой: "Къде отиваш ти, може би?". Но все пак еволюцията трябва да продължи. Много поздрави на целия екип!

Любо Петков

P.S. Махнахте ли жълтите страници или така ми се струва? Моето лично мнение е, че те не бяха излишни.

Не бих спорил с теб. Според мен си прав, точно така е, едни и същи неща ни се случват постоянно в живота. Когато за първи път играх Civilization преди 13 години, графиката нямаше никакво значение. Аз просто прекарвах часове, дни, нощи пред монитора и изграждах своята империя. Ако си пуснеш новата Civilization 4 (която вече не е толкова нова, уви), ще установиш, че това е ужасно тежка в графичен смисъл стратегия, но е практически същият продукт. Същевременно играта отново ме приковава пред монитора с часове и дни. Изводът е прост - производителите на хардуер и софтуер трябва да ни убедят, че има смисъл да купуваме техните най-нови продукти. С тях ние ще изпитваме същите емоции, ще се радваме и плачем, но ще гледаме по-красиви и по-съвършени в технически смисъл заглавия. Максималната резолюция на Diablo 2 е 800x600 точки. Ако си купиш нов 19-инчов TFT-монитор, ще разбереш как пикселите са с размер на бобени зърна. А ти искаш да смениш монитора си с по-нов, по-добър и по-щадящ очите ти, нали?

П.С. Как ще махнем жълтите, бре? Просто са цветни, с жълт нюанс на хартията, хи-хи.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

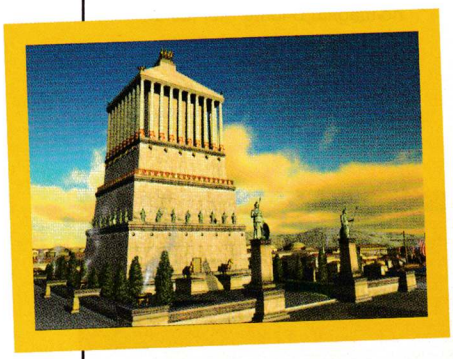
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

EXPANDED WORLDS

Сагата за Heroes V е към своя край

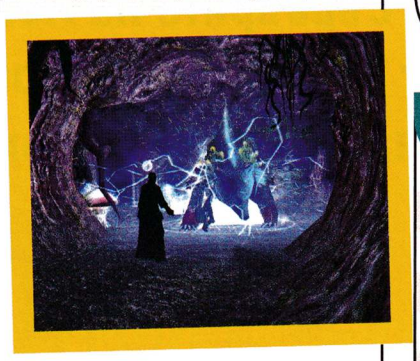
Ubisoft съобщиха, че драматичната сага в Heroes V ще бъде приключена с Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East – вторият и последен експанжън за успешната походова стратегия на Nival Interactive. Той ще бъде стендалоун и ще добави една нова раса – тази на орките. В нея можем да очакваме единици като гоблини, циклопи, пао каис и естествено – орки. И още – допълнителна кампания, още едно ниво за ъпгрейд на всяка една единица в играта, десет мулти- и пет сингълплейър карти и прочие. По план Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East би трябвало да излезе през есента на тази година.



Цивилизоването продължава

Явно няма да става дума за пета част, а по-скоро за поредния експанжън – 2k Games анонсираха разработката на Civilization IV: Beyond the Sword! Това ново разширение ще центрира върху периода от историята след откриването на барута и ще предложи цели дванадесет нови и предизвикателни сценария. Те са създадени специално от екипа на Firaxis Games, както и от членове на фен обществото на тази култова походова стратегия на Сид Мейър. Beyond the Sword ще предложи и десет допълнителни цивилизации, още шестнадесет лидера, пет нови чудеса и куп разнообразни единици.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer



Така ще се казва първият експанжън за популярната фентъзи ролева игра, разработена от Obsidian Entertainment. Той отново ще пренесе играчите в света на Forgotten Realms. Героите ще се събудят сами и запокитени далеч под земята след решаващата битка с Краля на Сенките, само и само за да се впуснат в ново приключение, което ще разкрие истинската им съдба. Геймката ще излезе през идната есен и ще предложи нова кампания, епични нива, дузина нови feats и магии, още раси и класове и допълнителни оръжия.

ВТОРАТА СВЕТОВНА

Отново на фронта

Разработката на Company of Heroes: Opposing Fronts – продължението на една от най-добрите стратегии в реално време, правени някога по Втората световна война – е вече факт. То, естествено, е поверено отново на Relic Entertainment, ще излезе през есента на тази година и освен всичко останало, ще бъде DirectX 10 съвместимо (но не и Windows Vista ексклузивно). Opposing Fronts ще предложи две динамични кампании. В едната ще поемете управлението на елитната немска панцер дивизия, която ще се бори срещу несломимата сила на операция "Маркет Гардън". В другата ще сте на страната на Втора британска армия, участвала в жестоката битка за Кан, Франция.

От авторите на Star Wars Battlefront

Pandemic работят върху шутър със стелт елементи, посветен на Втората световна война. Той ще носи заглавието Saboteur и би трябвало да излезе през идната година за конзоли от следващо поколение (все още нищо не се споменава за PC, но по всяка вероятност подобна версия ще има). Информацията за неговия геймплей обаче е доста оскъдна.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

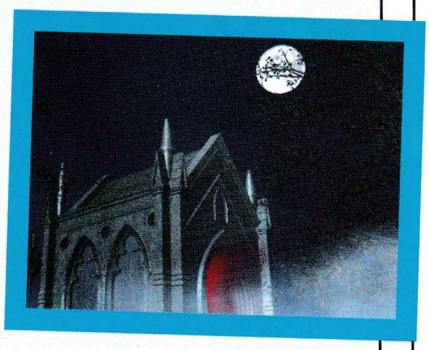
Halo 2	Microsoft
Tomb Raider: Anniversary	Eidos
Spider-Man 3	Activision
Agatha Christie: Death on the Nile	Oberon Media
Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive

NEVERENDING ADVENTURE

Зло под слънцето

„Слънцето грее от синьото небе, летовниците се изтягат под лъчите му върху златните плажове, водни колела се поклащат в залива... а красивата Арлина Стюарт лежи удушена. За нея ваканцията свърши, а също и за Еркюл Поаро." The Adventure Company оповестиха третото приключение, което ще се основава на бестселъра "Зло под слънцето" на Агата Кристи – кралицата на криминалните романи. Куестът ще носи името Agatha Christie: Evil Under the Sun и ще излезе на пазара през октомври тази година. В него отново ще поемете ролята на прословутия детектив Еркюл Поаро, който ще трябва да намери убиеца измежду двадесет уникални персонажа. Играта ще предложи подобрен инвентар и усъвършенствана система за водене на разговори.

Дракула е жив



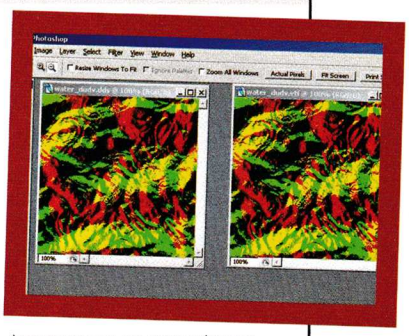
След като се доказаха с Sherlock Holmes: The Awakened, компанията Frogwares възнамерява да се заеме с работата по още една приключенска игра. Както личи от нейното име – Dracula: Origin – тя ще ви изправи срещу създадения от Брам Стокър баш вампир граф Дракула. Ще поемете управлението на професор Ейбрахам ван Хелсинг, за да се впуснете в луда гонитба на най-древния кръвопиец, съществувал някога. Ще прекосите Лондон, Египет, Австрия и разбира се – задължително ще стигнете до зловещата Трансилвания.

СЛУХОВЕ

Поредният StarCraft 2 слух

До края на годината е доста вероятно да се появи бета версия на StarCraft 2 – продължението на една от най-добрите стратегии в реално време, правени някога. Във форумите на TeamLiguid излезе превод на статия, публикувана на корейския сайт Fighter Forum. Според нея продължението ще доразвие историята от първата част и в него ще се появи четвърта игрова раса а ла Кериган. Останалите враждуващи сили пък ще получат поне по две допълнителни единици. Говори се също така, че Blizzard ще спрат сървърите на StarCraft, за да осигурят максимален успех на втората част.
Това може и да е един от най-достоверните слухове, с които бяхме заливани през последните години. Не е тайна, че StarCraft се радва на огромна популярност, особено в Корея. А и при положение, че в най-скоро време Blizzard планират грандиозно събитие именно там, на което, както те твърдят, ще анонсират своя най-нов мащабен проект, няма да се изненадам, ако това се окаже именно StarCraft 2.

S.T.A.L.K.E.R. крадат от id и Valve?

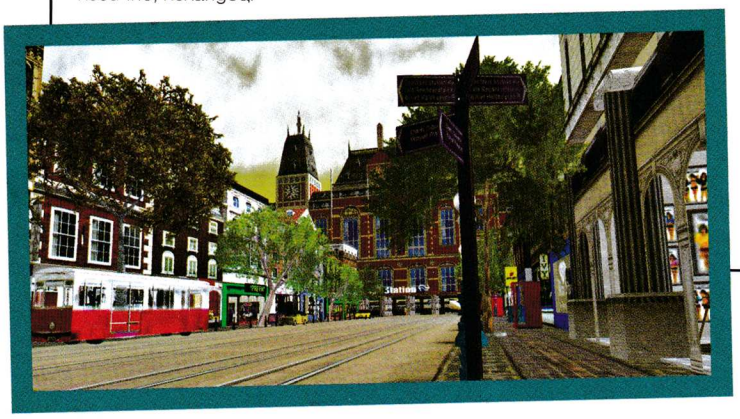


Shacknews спекулират с възможността в най-новия радиоактивен украински шутър S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl да има графични файлове от DooM 3 и Half-Life 2, използвани без разрешението на id Software и Valve. Те прилагат няколко скрийншота, които би трябвало да онагледят теорията им. Особено фрапиращи са приликите между водните текстури на Half-Life 2 и S.T.A.L.K.E.R., чийто файлове носят дори едно и също име.
Тод Холеншед от id твърди, че студиото му не е позволявало подобно нещо на GSC Game World, докато от страна на Valve все още няма коментар по въпроса. Посетете сайта на Shacknews и преценете сами прави ли са или не.

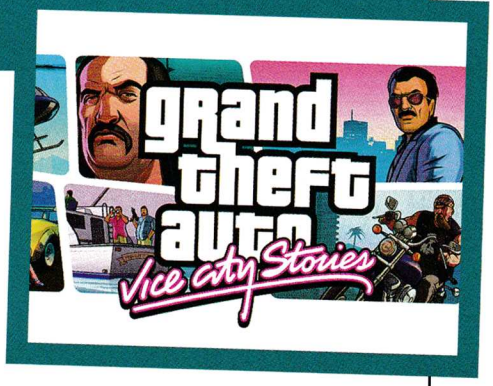
WEIRD

Амстердам продаден за 50 хиляди!

Добре, де – не реалният град, а виртуалният! Този, създаден в Second Life – уникалната онлайн симулация на нашата реалност, която привлече милиони играчи от цял свят. Той е бил обявен на търг в eBay през месец март от неговия собственик, известен като Stroker Serpentine, който иска да се съсредоточи върху "нов, по-голям, сериозен бизнес". Нищо не е известно за новия притежател, изръсил се с петдесет хиляди долара, освен че е, съвсем логично, холандец.



Take2 Interactive се продава?



Акционерите на Take2 Interactive – един от големите разпространители на игри (достатъчно е да споменем само поредицата Grand Theft Auto) обмислят идеята да продадат компанията. На основните собственици, които държат мажоритарния пакет акции, им писнало да се занимават с управление и са готови за големи промени. Последиците от подобно тяхно действие може и да са огромни. Представете си например какво би станало, ако Microsoft стоварят един камион с пари и успеят да се докопат до правата за GTA IV.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **EA**
commandandconquer.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC/XBOX360**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Легендата се завърна, "дедовото" да го **** !

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Енджин за шампиони

Преди много, много години имало една фирма разработчик, която искала да разчупи RTS жанра. За целта решила да създаде първата пълнокръвна 3D стратегия, в която не само да можеш да си въртиш камерата, както искаш, но това да е удобно, да не се пречка, а и да се възползваш от другите особености на трите измерения.

Като например реалистични физически закони и т.н. неща, за които другите фирми само скептично са се подсмихвали под мустак. Нелека била задачата на Westwood, които са главният герой на нашата приказка. Като за начало 3D енджините на пазара били предвидени само за шутъри и в комбинация с изкуствения интелект на единиците системните изисквания хвръквали като бъги, нацелено от ракетчик в задната част. И решили Westwood да си спретнат собствен енджин. Emperror Basttle for Dune е първата игра, използваща първо поколение SAGE (наречен W3D) енджин и първата успешна триизмерна стратегия изобщо.

Но авторите не спират до там – следващата игра C&C Renegade доказва, че графичната платформа става не само за стратегии. После EA закупиха Westwood с правата над всичките им продукти и така до наши дни върху SAGE са изградени Generals, Battle for Middle Earth 1 и 2, както и самият Tiberium Wars. Разбира се, с всяко следващо заглавие той е подобряван. SAGE е изключителен, защото позволява огромно количество войски, с невероятно качество на визията и в същото време е оптимизиран за всякакви компютърни конфигурации. На последно място, но не и по важност, е фактът, че е много удобен модификации. Това направи C&C: Generals една от най-модваните игри изобщо.

Последните няколко седмици съм се затворил в къщи. Когато телефонът звънне, докато се опитвам да приключа разговора, винаги се налага да отговарям на един задължителен въпрос: "Какво правиш?" измърморвам едно "Це и Це, копеле!" и тръшкам слушалката. Не съм се втръбявал толкова много в игра от излизането на WoW, а когато става дума за стратегия – от StarCraft насам.

Изпълнени обещания

Преди близо година, когато се появиха първите информации за Tiberium Wars, EA съвсем ясно заявиха: "Това ще е Command and Conquer игра в цялата си същност". И точно това са направили. Ако си стар фен на поредицата, Tiberium Wars няма да те смае с изключителни нововъведения (освен новата раса) нито откъм единици, нито откъм геймплей. И това за мен е правилното решение. Защо да се променя нещо, което работи и хората харесват. Играта е толкова добра, колкото може да стане, а с възкресението си се е облажила от целия технологичен напредък, случил се от излизането на Tiberian Sun до днес. И най-вече: запазила е онази атмосфера, с която носталгично свързваме с игрите от едно време, които забавляваха истински, без да се пънат да бъдат нещо повече от това, което са.

Инвазията

След първите две войни (три, ако броим сблъсъка с побъркалото се PC CABAL) на Земята най-накрая като че ли е настъпил мир. Е да, още го има проблема с тиберия и това, че превръща всичко, до което се докосне, в още тиберий. Така е почти в цяла Европа, особено в Италия (там за първи път се появява странният минерал). Новото разделение на света е на три части. Сините зони са незасегнати от тиберия и в тях се е събрал "елитът" на земното население. В жълтите господстват мутантите и обикновените хора, а червените са до такава степен покрити с кристали, че всеки жив организъм без специален защитен костюм няма шанс да оцелее. По принцип силите на Global Defensive Initiative (GDI) се грижат всеки проблем или конфликт да бъде разрешен бързо и безболезнено. Но в един хубав момент централното им командване – космическата станция – е ударена от ракета, а слуховете бързо набират сила и се превръщат във водеща новина – Кейн е жив. Енигматичният лидер на братството на NOD – анархистична секта – никога не е напускал света на живите и има план. Стреснати от разработките му за бомба с течен тиберий GDI насочват най-силното си оръжие – йонното оръдие към главния храм на NOD в Хърватия. Ефектът е неописуем, взривът достига до жилките тиберий в земната кора и предизвиква мащабна детонация, която пък се забелязва не само на Земята.
За извънземния произход на тиберия и присъствието на Скрин се загатва още от първия C&C. Но едва в Tiberan Sun успяхме да ги "видим". Ако сте играли играта, сигурно си спомняте мисията, в която трябваше да подсигурите катастрофиралия космически кораб. Но тогава Cabal взе че се побърка и GDI и NOD така и не задълбаха в изследването на артефакта. Експлозията на Temple Prime обаче буквално ще зарине монитора ти с инопланетяни.

Война

Това, което Tiberium Wars постига, е да бъде една изключително бърза и екшън ориентирана стратегия като са запазени основните характеристики на враждуващите фракции.
Тоест махнати са dozer-ите от Generals и на тяхно място отново ще събирате ти-

По принцип нямаме навика да поднасяме точно такава информация, но Tiberium Wars е събрал в себе си толкова много звезди, че може да си съперничи успешно с всяка себеуважаваща се холивудска продукция.

Той е:
Joseph D. Kucan

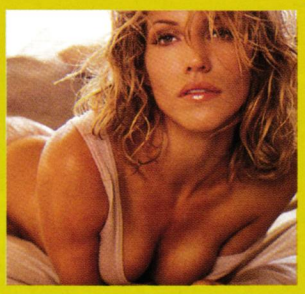
Режисьор на геймклипове и част от екипа на Westwood.
Познаваш го като: Кане в C&C поредицата, Юри от Red Alert. Работил е по много игри от Red Alert, Dune и C&C франчайзите, както и по Bladerunner.
В Tiberium Wars е: Кане – водачът на NOD. Макар и поувехнал и поомекнал от натрупаните години, запазва голяма част от фаталната си култовост. Ако беше автомобил, щеше да е черен Dodge Viper.

Той е:
Josh Holloway

Познаваш го като: Сойер от Lost и Kenny Richmond от CSI
В Tiberium Wars е: Ajay – офицер на разузнаването от NOD – роля, в която успява за пореден път да блесне като подмолната гадина, която е.

Тя е:
Tricia Helfer – актриса и супермодел

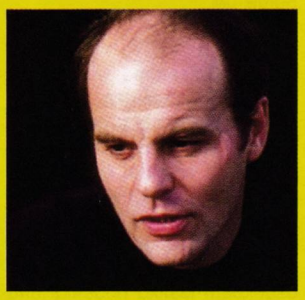
Познаваш я като: Сайлонът Каприка 6 от Battlestar Galactica и няколко епизода на CSI



В Tiberium Wars е: Отново NOD печели с поредния култов (и секси) персонаж – дясната ръка на Кане е доста по-модерно мислеща и не страда от фанатизма на своя водач, както и от бъговете на своя предшественик – изкукалия супер компютър CABAL.

Тя е:
Grace Park

Познаваш я като: Сайлонът Номер 8 (Шарън) от Battlestar Galactica
В Tiberium Wars е: GDI Lt. Sandra Telfair – добре изиграна, пък била и малко сухичка. Но ако още не си го разбрал – NOD са пичовете.



Той е:
Michael Ironside

Познаваш го като: Главни мъжки роли в култови филми (често е лошковец) от 1981-ва до днес, сред които Top Gun, Starship Troopers, Зов за завръщане, сериала Старгейт, Шотландски боец 2 и многомного други.
В Tiberium Wars е: Jack Granger – генерал-лейтенант на GDI силите. Леко параноичен и зверски принципен лидер.

GDI

Zone Troopers
Елитната пехота на "добрите". Основната промяна в сравнение с предишните части е, че са заменили картечниците си с преносими Гаус пушки, правещи на салата по-леките машини и на едро кълцани парчета – тежките танкове. Все така неуязвими за тиберия и все така скокливи, благодарение на джет раниците на гърбовете им.

Orca craft
Емблематичните хеликоперо-самолето-хвърчила. С по 5 ракети на борд и достатъчно нескъпи (при GDI по принцип няма евтини единици), за да подсигурите тотална антитанкова защита на базата си. Все още си остават прекалено крехки и изискват малко повечко внимание, когато ги изпращате на мисия. Обаче като разузнавачи са незаменими, особено да си "осветите" местенце за йонен удар.

Mammoth MK III
Второто поколение мамути са всъщност... танкове. Подобрението на експлозивите и коефициентът ненормалност при командосите води до тотална неефективност на Walker технологиите и огромните роботи се сменят с верижна техника. Въпреки новата форма, mammoth-а си остава една от най-добрите бойни машини с двете си масивни оръдия и установка за ракети. Няма равен и сам се разправя с всичко, освен с елитните роботи на NOD и Scrin.

NOD

Attack Bike
Моторите на NOD винаги са ми били любими. Най-крехката, но и най-бързата единица в играта, с достатъчно огнева мощ да срути всичко по пътя си. Не очаквайте да я изправите срещу танк и да оцелее, но е перфектна за удари в гръб или пък да тормозите постоянно противника си.

"Devil Tongue" Flame Tank
Едно натискане на мишката и целият ад, събран в двата му напалмови контейнера, е готов да се изсипе върху главите на грешниците. Променен и вече без възможност да се заорава под земята, той си остава един от най-универсалните методи за бързо прочистване на сгради, полета с пехота и гадини от мазето.

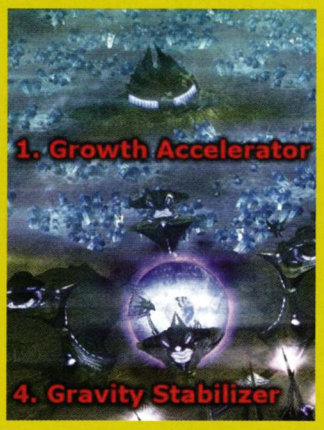
Stealth Tank
Вземете ракетните установки на две противовъздушни системи, монтирайте ги на хиперподвижно шаси, газещо пехота и добавете стелт генератор. Честито: имате перлата във военното инженерство на Братството. Не, не очаквайте от него да поема щети – той ги нанася бързо и ефективно. А да не говорим, че ако лошите са забравили да сложат детектори в базата си и около своите харвестъри, могат спокойно да ги цункат за довиждане.

Scrin

Anihilator Tripod
Този ъпгрейднат Ipod е може би най-популярната машина от всички филми за извънземни инвазии от 60-те до днес. Три пипала, с три лазера, три крака и тройни проблеми за вас, ако няма с какво да го спрете. Като махнем това, че се шубелисва в близката компания на командос, е перфектен.

Asimilator
Тежкият танк на извънземните. Стреля с изключително далекобоен лазер, така че не е разумно да го посрещате със собствените си танкове, особено когато е в големи количества. Освен това може да "изпапа" малко Тиберий, за да си осигури още повече поразяваща мощ. Струва малко, а получавате много – на бас, че ще стане любимец на всички.

Mastermind
Извънземни без Mastermind са като геймклуб без CS пациенти. Най-евтиният, и по скромното ми мнение най-ефективният герой от всички. Това че не може да стреля по стандартния метод, се забравя в момента, в който поемете контрола над най-тежката машина на врага и я пратите да тъпче собствените му войски, докато сатанински се кикотите пред монитора.



берия с комбайни. Единиците на GDI са по-скъпи и в битка 1vs1 смазват своите еквиваленти в другите армии. NOD машинариите са доста по-бързи и слабо бронирани, но за сметка на това направо се оливат на тема лазерни и стелт технологии. Докато Скрин предлагат средна ръка единици и смазващи космически кораби – включително титаничния Mothership.
Войната се води на две нива – земя и въздух. Поне засега въздушните единици са с една идея по-слаби, отколкото трябва, и с изключение на някои имат нужда да се връщат в летището за презареждане след всяка акция.
Вместо генералски умения и магии (като в Battle for Middle Earth) левият панел на интерфейса е зает от различни технологии, които можете да призовете през определени интервали от време и срещу съответното заплащане.
Повечето технологични сгради нямат директни ъпгрейди, а отключват някоя от специалните технологии. Така например GDI имат възможност да пуснат от въздуха различни видове войски, NOD – да направят невидими произволна купчина машинарии или да пуснат бомба, взривяваща тиберий, а Скрин са майстори в отбранителните действия.
Готино е, че можете да правите и различни комбота. Например, вместо да засилите икономиката си, можете да изсипете малко тиберий над вражата база, а след това да я ударите с бомба. Тя няма да нанесе много щети (освен на рафинериите и всичко друго с тиберий в себе си), но верижната реакция от взривяващите се кристали е смъртоносна за всяка пехота и повечето машини.
Балансът между единиците е доста спорен – Nod например имат прекалено много начини да се разправят с пехотата, която от своя страна е почти неизползваема в по-късните етапи на играта или в мулти освен при строго определени условия.

Зашеметяващата визия

Това, което ще ви тръшне под мониторите още от самото начало, е красотата на играта. Тя изглежда точно толкова добре, колкото на предварителните шотове (за които се носеха слухове, че са дело на Photoshop) и дори още по-добре. Стига да можете да си позволите максималните опции, можете да стоите и да броите колко пъти ще увисва брадичката ви при поредния взрив или разрушена машина. Ако сте се чудили точно колко чарка има в едно бойно бъги и какъв екипаж, сега е нужно просто да гръмнете някое от тях, за да разберете. А взривяването на бойна редица от огнени танкове успешно може да се конкурира с нескромно американско отбелязване на 4-ти юли. Ефектите на светлината и заигравките на въздуха, нежните прашинки, завихрящи се при стрелба с йонното оръдие, разклащането на целия екран при експлозия – няма как да се предадат просто с думи – това трябва да се види...
Не вярвах, че новият C&C ще е толкова добър и – ей богу – много се радвам, че сгреших.

- Това е C&C, по дяволите
- Смазваща визия и геймплей
- Ще видите една от най-сексапилните мацки, появявала се в игра изобщо

графика
звук
геймплей

6.0

- За да се насладиш на всички графични екстри, ти трябва смазващо добра машина
- Не съвсем балансирани раси – Tank rush тактиката е убийствена
- Бонус кампанията е доста кратка

Мулти

Това, което направи C&C хитът, който е, е сбор от няколко основни елемента. Един от тях е именно мрежовата игра. От StarCraft насам не е излизала (колкото и да мразя думичката) културна sci-fi стратегия. А "дедовото" малко или много поостаря. В Tiberium Wars геймплеят е максимално плавен и изчистен, а балансът на силите е добър. Не е перфектен, но това винаги се е оправяло с пачове. Наследена е онлайн ранкинг системата от TLOTR: Battle For Middle Earth, отчитаща всяко ваше действие. Турнирните карти са адски добре балансирани като ресурси и топография.
В момента из форумите се носи кански рев на тема танк ръшове и стратегии за 5-минутна победа. Да, има го и този елемент – който извади колкото се може повече танкове, колкото се може по-бързо – печели. Но това е само една тактика, а и тя си има решение. Най-често жалващите се по форумите забравят, че могат да се хващат неутрални оръдия и да се набутват ракетчици в сгради. За над 50 игри на официалните сървъри съм спирал 2/3 от тези атаки, за да изнеса по-късно противника си по красивия начин (разбирай със супероръжие).
Единствената неуравновесеност, която забелязах, е свързана с героя на Скрин. С възможността да се телепортират до 5 инженери във вражата база, хващайки Construction yard-а, рафинериите и най-скъпите му сгради, при последвалата разпродажба и то на всеки десетина секунди си гарантирате победата доста бързо.
Екшънът е много бърз и офанзивният стил на игра е много по-ефективен от дефанзивния. Още нещо – ако се остави достатъчно време на Скрин да съберат средства и да подредят флотилия от бойни кораби, е почти невъзможно да ги спрете, особено ако сте заложили на масирано количество танкове.

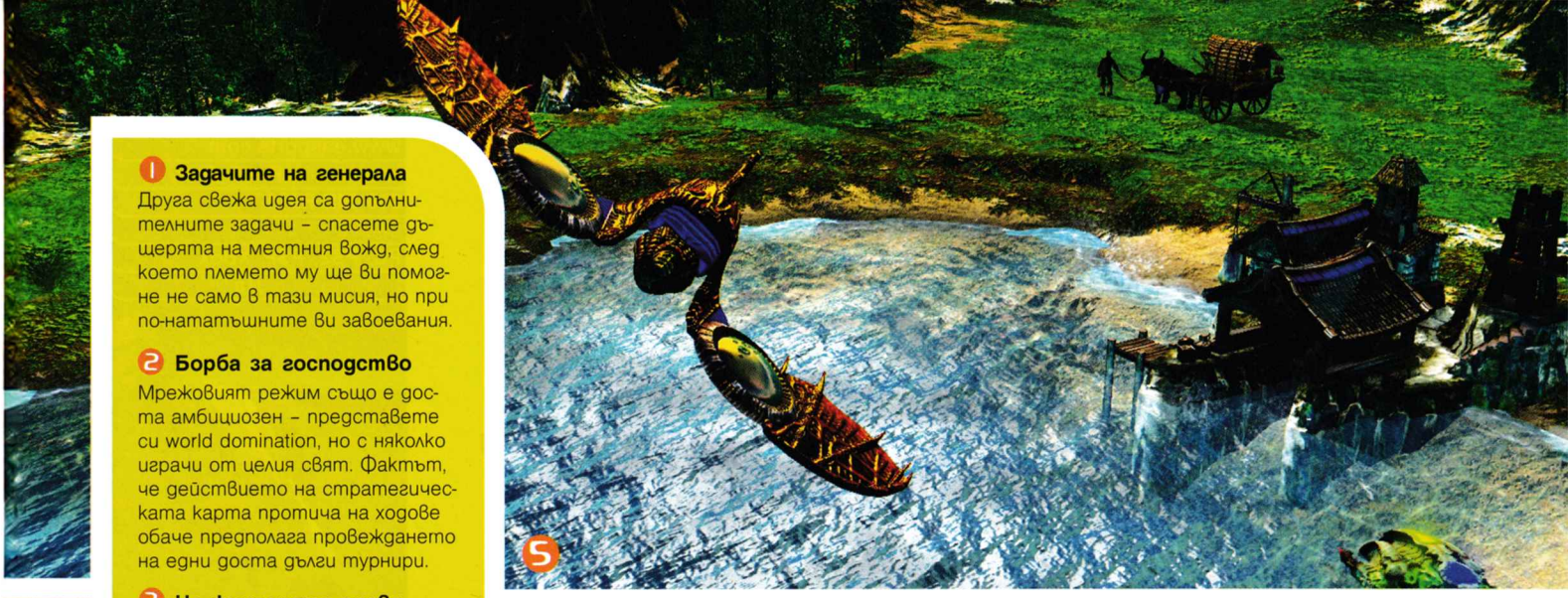
Жанр: **Стратегия**
Издател: **Sierra**
www.empireearth.com
Излиза: края на 2007-ма
Платформа: PC

Владимир Тодоров

По-добрият Empire Earth?

Empire Earth III

Абстрахирайте се от всичко, което знаете за поредицата Empire Earth, защото с нейната трета част авторите са си поставили за цел да преобразят представите ни за може би най-комплексната историческа стратегия в реално време. Основната идея си е същата – поемате една от многото цивилизации и я ръководите в различни епохи от човешкото развитие. Всичко останало обаче ще бъде коренно различно. И най-вече: няма да е толкова сложно, колкото бе в Empire Earth II...



1 Задачите на генерала
Друга свежа идея са допълнителните задачи – спасете дъщерята на местния вожд, след което племето му ще ви помогне не само в тази мисия, но при по-нататъшните ви завоевания.

2 Борба за господство
Мрежовият режим също е доста амбициозен – представете си world domination, но с няколко играчи от целия свят. Фактът, че действието на стратегическата карта протича на ходове обаче предполага провеждането на едни доста дълги турнири.

3 На финалната права
Empire Earth III се разработва вече цели 18 месеца, което означава, че по-голямата част от нея е вече завършена. Това си личи и от самите шотове. Mad Doc се надяват, че ще са готови до края на 2007-ма. Дано.

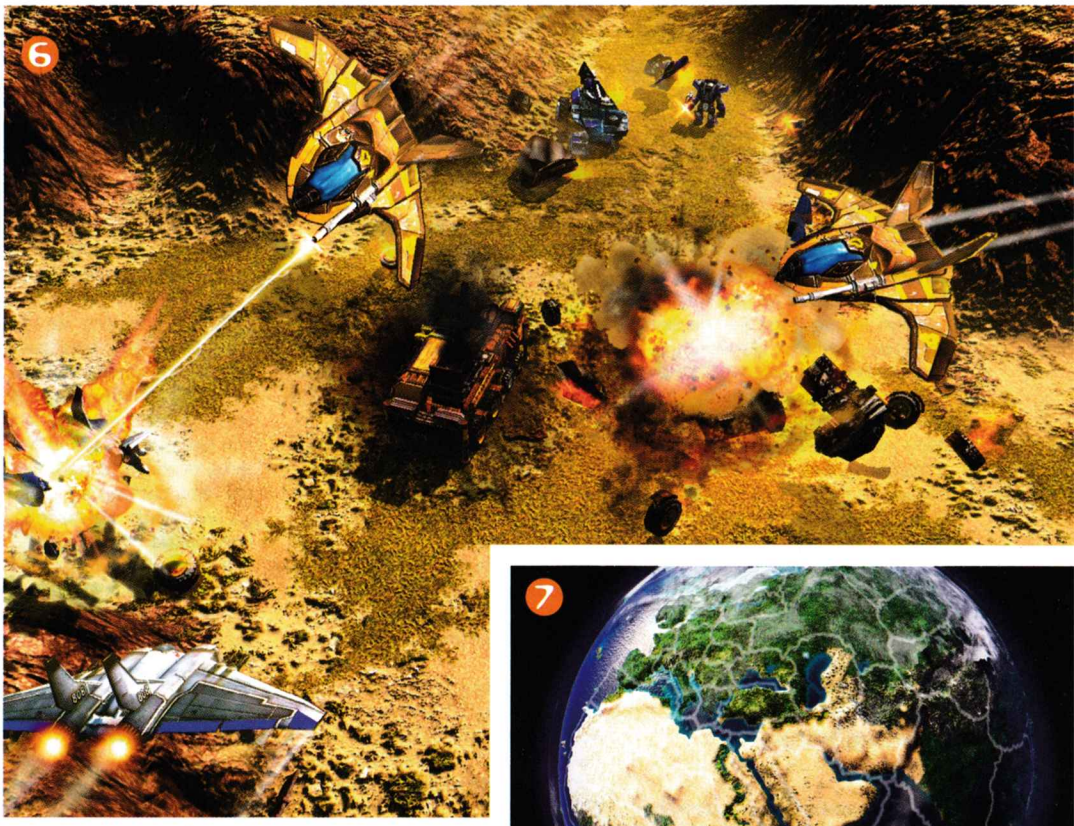
4 Размерът има значение
Визуално моделите на единиците са с умишлено преувеличени размери. По този начин само един поглед ще ви бъде напълно достатъчен, за да разберете на какво точно са способни.

5 Качество за сметка на количество
Отново ще може да доведете развитието на нацията си до далечното бъдеще. Сега ще има по-малко епохи, но по-ясно различими една от друга. Технологичното дърво ще е опростено, но възможните технологии в него – най-разнообразни.

6 По-красивата империя
Освен концептуалните промени, Empire Earth III ще се отличава и с напълно преработения си енджин, който поддържа всички екстри, характерни за модерните игри. За щастие ще бъде изцяло DirectX 9 съвместим.

7 Глобална доминация
Тройката ще предложи един изцяло нов режим – т.нар. world domination. Чрез него ще може да завладеете цялата планета Земя (реалната или произволно генерирана), която този път е добила характерната си триизмерна форма.

8 В центъра на мелето
Над петстотин единици ще могат да бъдат видими на един екран, без това да затормозва компютъра ви. Това е възможно, тъй като Mad Doc са се постарали да оптимизират енджина.



Орлин Широв

Футболът никога не е изглеждал по-добре

UEFA Champions League 2006-2007

Жанр: **Футболна симулация**
Издател: **EA**
www.easports.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
PC, PS2, PSP, XBox
Мултиплейър: **Да**

Винаги, когато някой спомене името на FIFA - културата серия на EA - ще се намери друг, който ще се осмели да опонира, че предпочита Winning Eleven Pro Evolution Soccer на Konami. Разбира се, че нямаме право да бъдем съдници и ограничаваме желанията на геймърите - все пак различните игри се правят именно за индивидуалните вкусове на играчите. Целта и на двата производителя обаче е да създадат перфектната футболна симулация, която да затвори устата на конкуренцията. В тази неравна битка нещата винаги са били на кантар. Ту PES изглежда по-добре, ту Electronic Arts изпъкват с някой нов режим на игра. Тази година обаче има обезкуражителна новина за всички любители на серията на Konami.

UEFA Champions League 2006-2007 е невероятна!

Новото издание на футболната симулация на EA не носи името FIFA, но пък има всичко, което сме свикнали да виждаме в тези игри. Тя е посветена на най-големия европейски футболен шампионат "Шампионската лига" и се появява именно в момент, в който той е пред прага на финалната си фаза. В UEFA Champions League 2006-2007 (UEFA CL) са включени почти всички клубни отбори на Европа, които участват в "Шампионска лига" и "Купа на УЕФА". Казвам почти всички, защото авторите са изпуснали да добавят например български грандове като Локомотив - София, ЦСКА, Литекс и т.н. За сметка на тях в новото творение на EA България е представена гордо от Левски, който фигурира с пълния си блясък в секцията Rest of the World (където между другото се мъдри и Ювентус с Валери Божинов, който играе в Б групата на италианския шампионат).

Въпреки дребните пропуски EA са включили 268 отбора от 17 лиги, като във всеки тим има средно по 25 играча. Това прави над 6500 футболисти, като ВСИЧКИ са с истинските си имена, а повечето са с истинските си лица и сходни телосложения. За разлика от серията FIFA, тук няма да видите нито един национален отбор, което е следствие от лицензна на геймката. Мат Холми, главният геймдизайнер на UEFA CL, разяснява, че двата лицензи - този на FIFA и този на UEFA - са съвсем различни и няма никакъв начин да бъдат обединени в едно. Така надеждата да видим новата FIFA 08 като сбор между клубните шампиони и националните отбори се изпарява на момента. Същият този Мат Холми е новото попълнение в английския екип на Electronic Arts, който е основната причина новата игра от серията да изглежда блестящо. Не трябва да забравяме, че FIFA е дело на канадския клон на Electronic Arts и вероятно настоящата геймка изглежда по-различно именно заради английските си корени. Всъщност откога канадците се оказаха футболни разбирачи? ;)

Дали ще успее да вкара Лео Меси?

Бърза игра

Във всички серии на FIFA авторите се опитваха да възпроизведат усещане, близко до това, което човек изпитва като гледа футбол пред телевизора. Вследствие при фалове, тъчове, аутове и други спирания на играта, EA винаги ни изненадваха с "невероятни" cut-сцени, които показваха как играчите спорят със съдията, как гонят топката зад линията на тъча и т.н.. Тази концепция изглеждаше добре до един момент, когато, след като сте изиграли 500 мача, вече сте видели всичко, което cut-сцените могат да предложат и яростно блъскате бутона Esc, за да ги прескочите. Евала на Мат Холми, който се е сетил да подшушне това на колегите си от EA и тази година, за първи път те са добавили възможност за "Бърза игра" (Quick Corner Kick, Quick Goal Kick и т.н.). Благодарение на бутона "Q" (L1 при PS2 версията) можете да изпускате всички тези "филмови" сцени и да преминавате директно към изпълнението на статичното положение. Така динамиката на играта не се губи и атаките ви не се накъсват, както преди. Това променя изцяло усещането при изпълнение на статичните положения. Към това трябва да добавим и генерално увеличената скорост на игра, което изстрелва динамиката на ново ниво. Основната причина това да е така, е фактът, че според EA в "Шампионската лига" срещите са доста по-атрактивни и динамични. Така можете да вземете на спринт половината терен за доста по-кратко време от преди, като контраатаките в този им вид приличат на случващото се по истинските футболни терени.

Поведението на играчите

Футболистите в UEFA CL се държат почти като живи хора. Финтовете, спринтовете, борбата за първа топка, шпагатите, защитните движения и всички останали аспекти на футболната игра са изпипани невероятно добре и въпреки че

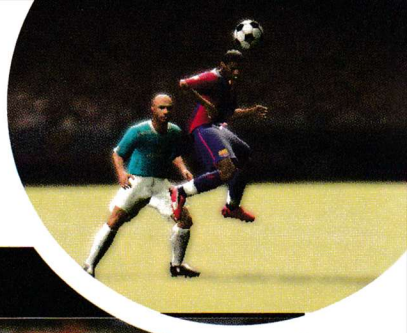
Оспорван е двубоят между Бенфика и Арсенал

голяма част от тях бяха въведени още във FIFA 07, тази година те са доизкусурени и са съвсем близки до реалността. Невероятно добре изглеждат дърпащите се за фланелките състезатели, бутащите се с рамо защитници и т.н.. Единственият по-дразнещ елемент на геймплея е пълното бездействие на компютърните ви съотборници. Те няма да предприемат никакви действия, докато противникът ви атакува, освен ако вие не се опитате да направите нещо. Това е елемент, върху който EA трябва да поработят, защото, въпреки че всичко зависи от вас, все пак на моменти защитата например трябва да може да противодейства адекватно на нападението без активната ви намеса.

В този ред на мисли трябва да спомена и auto-switching-а, който е отговорен за автоматичната смяна на играча, който контролирате. Тази функция не е нова, но в UEFA CL е претърпяла промени, които според мен не са най-удачните. Така може да се окаже, че контролирате играч, който най-малко очаквате да получи топката, след което може да ви се наложи безуспешно да помпате на бутона "S" в желанието си да намерите нужния футболист. Особено при защитни маневри, когато трябва да посрещнете връхлитащите нападатели, автоматичната смяна може да ви изиграе много лоша шега. Контролът в повечето случаи се прехвърля на догонващите играчи, а не на защитниците, намиращи се пред спринтиращата заплаха. Хубаво е, че можете да изключите auto-switching-а (което не е добра идея, особено за начинаещи) или да го намалите до почти неосезаемо ниво.

Вратарите

Ако в предишните серии на FIFA вратарите отнасяха най-много псувни и критики заради некадърността си, то сега цялата



Корнерите се изпълняват като във FIFA07

Бербатов е като истински!

отговорност за неадекватното им поведение пада на вашите плещи. Не че досега нямаше възможност за контрол над тях. Тя просто беше доста ограничена и невинаги работеше по подходящия начин. Тази година в UEFA CL вратарите стоят на голлинията до момента, в който не започнете да се помпате на "W". Това ще ги накара да хукнат към топката, което неведнъж и два пъти ще ви спаси от чисти голови положения от типа сам-срещу-вратаря. Интересният момент е, че можете да контролирате защитник, който да се опитва да препречи пътя на нападател, очакващ пас и в същия този момент да задържите "W". Така вратарят ви ще тръгне към играча с топка, а вие ще неутрализирате евентуалното подаване.

Контрол на отбора

Както и в предишните серии на FIFA, и тук можете да променяте формациите на тима, изпълнителите на статичните положения, персоналните защитници и т.н.. При натискане на бутона "Q" вашите съотборници ще започват да спринтират към вратата с надеждата, че ще реализират извеждащо подаване и евентуална голова възможност. Тук е мястото да спомена, че EA са определили някои играчи като звезди и над главите им ще виждате съответните маркировки. Тези състезатели обикновено са по-добри от останалите и имат някаква специална особеност - или са добри спринтьори, или точни стрелци или непоклатими защитници...

Преходът от атака в защита в UEFA CL също е реализиран много добре. Когато се намерите трайно около наказателното поле на противника, повечето от вашите играчи преминават централната линия и така оголват тила ви за рязка контраатака. Такива ситуации са доста опасни, но еквивалентът им в реалния футбол е доказал, че който дълго време не вкарва, лесно му го вкарват. Затова моята препоръка е, когато дълго време не можете да отбележите попадение, а сте около наказателно поле, опитайте да разиграете към центъра при смяна на фланга. Така част от халфовете ви ще се върнат назад и няма да сте толкова лесни за контраатакуване.

Режимите на игра

Освен стандартните приятелски мачове и "Шампионската лига", EA са добавили и вече познатия Ultimate Challenge. В него ще трябва да доиграваме класически срещи от предишни издания на лигата, като в повечето случаи, ще ви се налага да спасявате отбори от сигурно отпадане. Започвате в 60-та минута например, при резултат 2:0 за противниковия отбор и целта ви е да стигнете до продължения и да победите. Новият режим тази година се казва The Treble и представлява нещо като олекотен футболен мениджър с единствена цел: спечелването на "Шампионската лига". След като изберете отбор, ще трябва да минете предсезонната подготовка, да се борите в националното първенство, да реализирате трансфери и най-накрая, евентуално да попаднете в "Шампионската лига". The Treble е един прекрасен начин да се запознаете с любимия си отбор - състава му, неговото управление и целия му път към шампионската титла.

Техническата страна

Графиката на новата UEFA CL е почти същата като тази на FIFA 07. Използваният енджин е едно към едно като предишния и е претърпял много леки, козметични промени. Състезателите са малко по-загладени, но за съжаление публиката не е мръднала нито на сантиметър. За визуализацията се използват Pixel Shaders 1.1, което означава, че потребителите на по-стари видео карти (MMX и др.) просто няма да могат да подкарат UEFA CL. Звукът е на ниво, както във всички игри на EA, като този път е съобразен с тематиката и химнът на Шампионската лига ще ви съпровожда под път и над път. Песните на агитките са налице, както и дюдюканията, свирканията и освирквания. Разочароваща за някой би била информацията, че играта не тръгва на Windows 95, Windows 98, Windows ME и Windows NT 4.0.

Моето мнение е, че UEFA CL е най-добрият футболен симулатор, който сме виждали до момента. В него реализмът, полуаркадният геймплей, фактологията, графиката и звукът са вплетени по един уникален начин, който оставя PES доста назад. Хубаво е, че EA правят тази огромна крачка напред именно с европейско заглавие, посветено на Шампионската лига.

ДОРИ НАЙ-БЛАГОРОДНИЯТ ИЗМЕЖДУ СУПЕР ГЕРОИТЕ СИ ИМА ТЪМНА СТРАНА

ОСВОБОДИ Я

SPIDER-MAN™ 3

THE GAME

OFFICIAL MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

SM3THEGAME.COM

WWW.PULSAR.BG

МАЙ 2007

12+ www.pegi.info

PlayStation 2 | PLAYSTATION 3 | PSP PlayStation Portable | XBOX 360 XBOX LIVE | PC DVD ROM

ACTIVISION activision.com | MARVEL | BRADYGAMES | SPIDER-MAN MERCHANDISING | COLUMBIA PICTURES | NINTENDO DS | GAME BOY ADVANCE | Wii

ПУЛСАР

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "7" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP® – Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XboxLive, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Bethesda**
Сайт: **fallout.bethsoft.com**
Излиза: **необявено**

Георги Панайотов

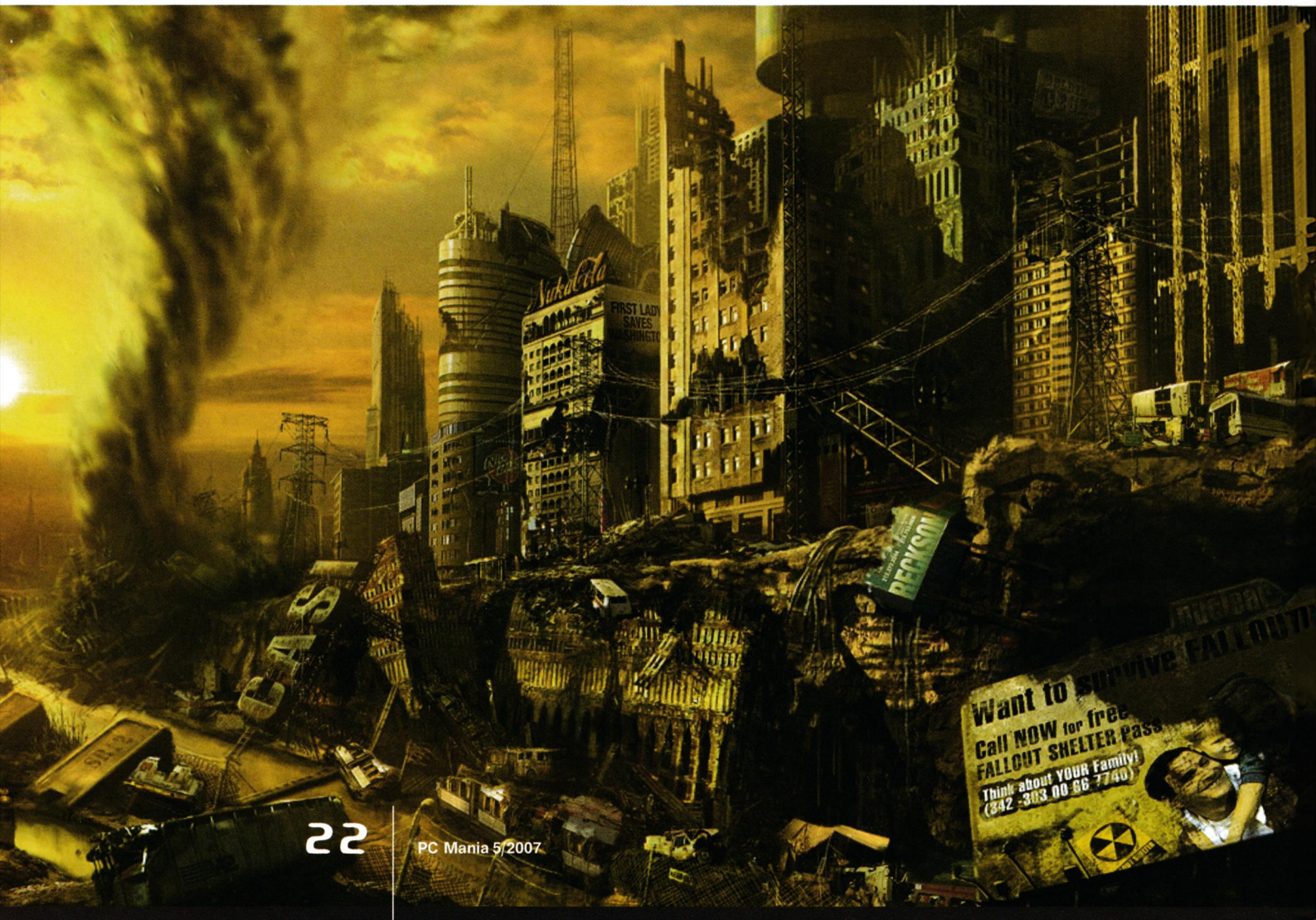
Близка реалност или необозримо бъдеще?

Fallout 3

Има няколко геймлегенди в ролевия жанр. Съвпадение или не, по-голямата част са дело на компаниите Black Isle и Bioware. Една от тях е играта Fallout. Свързвана с реанимацията на RPG жанра, това беше една от първите и най-успешните ролеви серии. Използваща системата от правила S.P.E.C.I.A.L., тя ни представи как би заглеждал светът след ядрен апокалипсис. Невероятното и саркастично чувство за хумор, страхотните битки и история и не на последно място - възможността да се надрусаш и след това да си замъкнеш дупенцето в най-близкия бардак, оставиха сериозен отпечатък в сърцата на много фенове.

Реинкарнацията

Както всички вече знаем, Black Isle вече не съществува. Bioware изостави старите франчайзи и продължи да прави други качествени ролеви игри (Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire). Така бъдещето на трета игра (Fallout: Tactics не е точно пряко продължение на Fallout сериите - просто се развива в същата вселена) от поредицата стана доста неясно. До 2004 година, когато изведнъж гръмна новината, че правата над сериите са закупени от Bethesda. Да, точно така - създателите на Oblivion и Morrowind. Всъщност слуховете са страшно много, но малко са потвърдените. Оказа се, че има планове и за MMO игра във Fallout вселената. Interplay, под чието крило бяха Bioware и Black Isle, са се наели с нейната разработка при доста строги условия за изпълнение и пускови дати, но този проект все още е в далечното бъдеще. Първата информация за Fallout 3 изтече преди почти 4 години, тогава дори се появиха няколко скрийншота, но след това работата отече. Bethesda започват проекта си от нулата, което за мен е правилното решение. След страхотните игри от Elder Scrolls серията пичовете са се доказали, като много добри в RPG жанра и със собствена визия върху нещата. Това малко или много постресна поконсервативните фенове, но



ролевите игри еволюираха доста от 98-ма насам и искат или не, ще трябва да се съобразят с това. А ако се питате защо им е на Bethesda да се занимават с Fallout франчайза, вместо да си направят собствено постатомно RPG, официалният отговор е: "Всички сме толкова луди фенове на Fallout, че не можахме да издържим на изкушението." Какво можем да очакваме? На първо място, от Bethesda се кълнат, че полагат зверски усилия да запазят атмосферата на играта (едно от основните качества на предните няколко серии) и да е максимално близо до оригинала. Тоест - познатата ни, но леко модифицирана ролева система, тонове от научно фантастичен контент и пряко продължение на историята. Както и множество нестандартни опции пред играча – о-о-о, да - искаме си наркотиците, проститутките и алкохола.
Мен лично ми е най-интересно в каква посока ще насочат историята - първите две игри оставиха адски много отворени въпроси и дори само да се продължи линията за мутантските и военните фракции и борбата им за доминация, би било достатъчно да се направи добро продължение. Но пък познавайки капацитета на Elder Scrolls игрите, не вярвам, че авторите ще се задоволят с претупването на точно този елемент. Също така съвсем реално е да очакваме един много по-жив и реален свят. Тоновете NPC-та и разговорите с тях, както и много - по-големи зони за изследване ще допринасят за пълното ви налазване в света и сюжета на играта.

Шушу-Мушу

От друга страна Bethesda са пословични с това, че пазят в тайна подробности около предстоящите си проекти почти до самата дата на тяхното излизане. За това 90% от информацията за Fallout 3 в момента се базира на непотвърдени, но и неотхвърлени слухове. От последното E3 (2006), където се показа само постер на играта с емблематичния за Fallout A-Boy, се тиражират основно няколко твърдения. Играта ще използва Gamebryo енджина на Oblivion. А тъй като Oblivion излезе и за конзоли - Fallout 3 ще се появи не само за PC, но и за Xbox 360. Слухът пълзна след интервю с Todd Howard - изпълнителен продуцент на Morrowind, Oblivion и Fallout франчайзите. В него той добавя: "Винаги сме имали много дълъг период на подготовка. Започнахме работата по Faloout 3 през 2004 с малък екип от едва 10 човека. В момента екипът е много голям и работи усилено по реализацията на concept art-овете и прототипите в играта и т.н. Съвсем скоро ще представим докъде сме стигнали." Но така и не се ангажира с дати. А това доколко се базира на реалния им прогрес или натрупването на медийна треска, може само да се спекулира. Но пък фактът, че първото интервю за играта е дадено точно пред Xbox 360 медия е най-малкото странен и достатъчно красноречив. Естествено, доведе и до твърдението, че играта ще се появи само за конзолата на Microsfot, към което аз съм настроен силно скептично.
И така, остава ни да чакаме и евентуално да си преиграем първите игри, докато Bethesda благоволи да хвърли повече светлина върху проекта. Едно е сигурно - Fallout ще има и имаме всички основания да вярваме че ще е страхотна игра.

Related Links

www.nma-fallout.com
Един от най-големите фенсайтове на Fallout. Освен че следи какво се случва с разработката на третата серия, на него ще намерите много истории за оригиналния Fallout и една огромна купчинка от модификации за първите игри - разширяващи света и сюжета й.

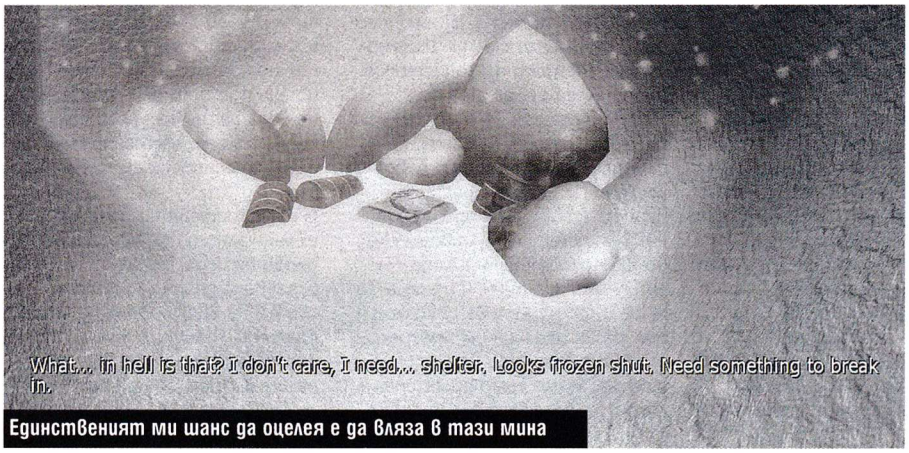
www.bethsoft.com – Официалният сайт на Bethesda.
fallout.bethsoft.com – В последния момент преди излизането на броя се появи и официален сайт на играта.

Жанр:	**Хорър приключение**
Издател:	**Lexicon Ent.**
	www.penumbra-overture.com
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 512 MB RAM, GeForce 3+**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Владимир Тодоров

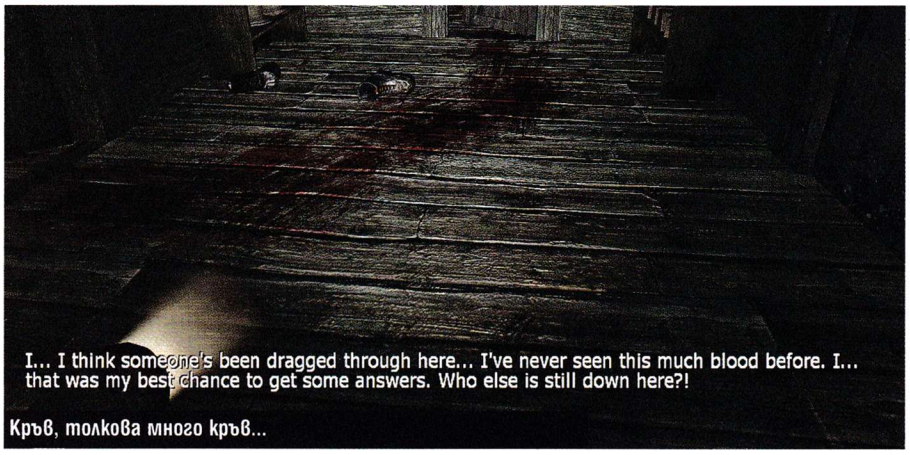
Ужас, който ти влиза под кожата

Penumbra: Overture



Единственият ми шанс да оцелея е да вляза в тази мина

Надявам се това не е последният път, в който виждам слънчева светлина



Кръв, толкова много кръв...

Алтернативен начин да преодолеете електрическата преграда

Два-три удара с чука и катинарът е вече история

Не искам и да си представям какво би ми сторило това същество, ако беше живо

Трябва да открия начин да пусна тока в мината, но как?

Студеният вятър пронизваше лицето ми с хиляди миниатюрни иглички. Всеки един мускул по него, всяка една фибра по тялото ми беше вкочанена. Снегът, който стигаше почти до колената, сякаш се опитваше да ме спре и ми казваше да не влизам в тази мина. Но аз не пропътувах целия този път до Гренландия за нищо. Трябваше да разбера какво се е случило с баща ми, трябваше да науча повече за мистериозното писмо, което получих от него веднага след смъртта на моята майка. Какво толкова странно има в един лист хартия ли? Нищо.
Само че, доколкото знам, мъртвците не могат да пишат. Баща ми бе починал отдавна. Как е възможно да получавам писмо от него сега? Отговорите, които можех да си дам, звучаха крайно нелогично. Затова тръгнах по единствените следи, които ми бе оставил. И те ме доведоха дотук.
Ако знаех какво ме очаква на неколкостотин метра под земята обаче, никога нямаше да се спусна в черната дупка, скрита от здрав метален люк, който се открояваше ясно дори сред мощната снежна буря.
По-добре да бях умрял от студ или от глад, отколкото да се изправя срещу ужаса, тихичко дебнещ в тъмнината и сгушен в уютната топлина на подземните коридори...

Полусянката на страха

Горе-долу така започва Penumbra: Overture – най-въздействащата хорър игра от Condemned насам. При това тя директно се впива във вашата психика. Няколко минути с нея са достатъчни, за да ви изправи на нокти и да ви накара да настръхнете от ужас. Чувствате всяка емоция, която главният герой изпитва, буквално усявате да се пренесете на неколкостотин метра под земята заедно с него, с неговите страхове. Усещате учестеното му дишане, когато страхът започва да го поглъща, пронизващи трънки пробягват по цялото ви тяло, а основната ви цел изведнъж се оказва една-единствена – физическо оцеляване. Единственият съюзник в мрака е малкото фенерче с постоянно изчерпващи се батерии. Когато то престане да работи, ще се наложи да прибегнете до услугите на малка пръчица, светеща в доста потискащ зелен цвят. Или пък може да хвърлите магнезиева факла, стига да я имате под ръка. Светлината често ще бъде най-добрият ви приятел, чрез нея ще откривате важни следи по пътя си и ще решавате множество (понякога монотонни) пъзели, на които ще се натъкнете в подземния комплекс...

Дебнещото зло

Когато се сблъсквате с противник обаче, най-добре да си останете в сенките. Както самият герой си признава, той не е някой мускулест холивудски герой, който може да извие врата на двама с лявата си ръка, докато междувременно с другата поваля на земята цял взвод. Нашето момче е съвсем обикновен човек, който ще си умре като нищо от няколко точни удара. Той дори ще изпадне в паника, ако гледа в очите съществата, бродещи под земята. Затова, докато се спотайвате в сенките, ще трябва да отвърнете поглед от пристъпващия към вас паяк, защото героят ви няма да издържи на напрежението и ще се издаде. Не мога да ви опиша колко въздействаща е тази идея на авторите – забили поглед встрани, докато чувате как осемте крачета на съществото топуркат тихо в страни, без да знаете накъде точно... Приближава ли се към вас, разбрало ли е за тайното ви убежище или просто търси някое останало по чудо живо насекомо, което да оплете в мрежите си...? Кой знае...
Именно затова битките в Penumbra: Overture са доста чувствителен въпрос и е препоръчително да ги избягвате. Особено когато става въпрос за онези досадни и постоянно ръмжащи вълци с искрящи в тъмното очи. Можете да им хвърлите месо и да си плюете на петите, да се скрие в някоя стаичка и да затиснете вратата ѝ с варели и камъни или да преодолеете всичките си страхове и да се опитате да ги убиете с каквото имате под ръка – чук, кирка, някой тежък предмет...

Звуците на ужаса

Чак сега осъзнавам колко важно е озвучаването на една игра и колко въздействащо може да бъде то върху психиката – неразбираемият и налудничав шепот на затворения зад заключената врата непознат човек, воят на вятъра, едвам намиращ пътя си през малкото процепи в тавана... В това отношение екипът на Frictional Games е постигнал истинско чудо и оценката, която получават за звук, е напълно заслужена.
Що се отнася до визията, нещата не остават кой знае колко по-назад, а перспективата, от която протича действието (първо лице), ви потапя изцяло в атмосферата на Penumbra: Overture. Физичният енджин пък напомня доста на този в Half-Life 2 – може да преместите почти всеки предмет, който виждате по пътя си. Това често ще ви помага да си пробивате път през иначе на пръв поглед непроходими места. Например в един сравнително тесен коридор ще се сблъсквате със странна преграда, по която тече силно електричество. За да преминете през нея, ще трябва да импровизирате и да използвате каквито подръчни материали имате – например да довлечете няколко кашона, по които да се покатерите и така да я прескочите.
Цялостната атмосфера се допълва особено много и от начина, по който ще отваряте вратите или шкафчетата на бюрата, които ще се налага да претърсвате постоянно за улики, водещи до истината за съдбата на баща ви. Когато кликнете и задържите левия бутон на мишката върху бравата, трябва просто да я плъзнете грациозно напред или назад, в зависимост от това накъде се отваря. Но бавно... съвсем бавно и само толкова, колкото да надникнете какво има от другата страна. Иначе нещо може да ви изненада много неприятно. Именно подобни дребни хрумки, макар и излишни на пръв поглед, допринасят за уникалността на този хорър.

Превъзходна увертюра

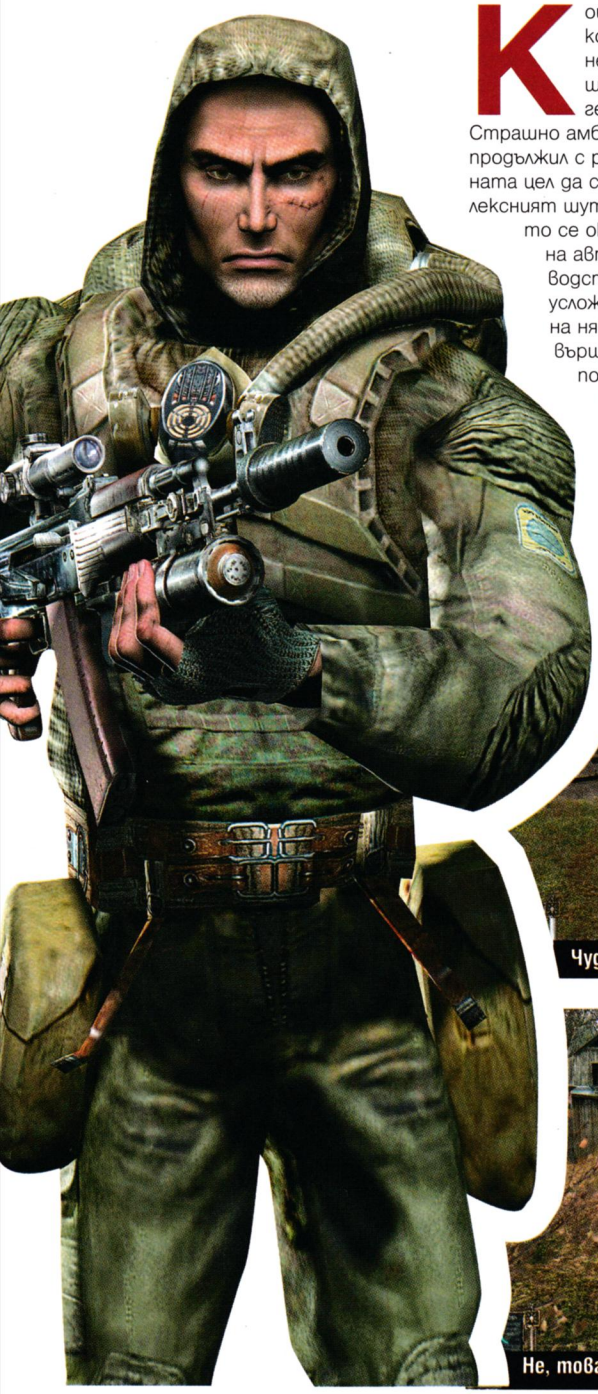
Може би идеята на авторите да разделят играта на три епизода не е чак толкова лоша. Съдейки по това какво успяха да постигнат в Penumbra: Overture, не искам и да си представям какво ще ни поднесат в следващата част – особено ако се вслушат в десетките съвети на своите постоянно нарастващи хорър фенове.
Следва продължение...

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**THQ**
stalker-videogame.com	
Изисквания:	**P 2GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Fallout от първо лице

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



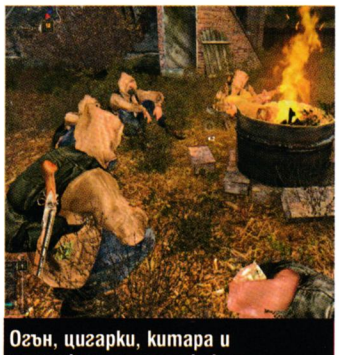
Кой не знае Сталкер, кой не е слушал за него? Първият мащабен украински геймпроект изобщо. Страшно амбициозен, започнал и продължил с размах, с единствената цел да се създаде най-комплексният шутър на пазара. Което се оказа и проклятието на авторите му. Производственият процес се усложни дотолкова, че на няколко моменти завършването му беше поставяно под въпрос. Смениха се няколко графични платформи, а рилийз датата от края на 2004 постепенно се измести до началото на 2007. Дали Сталкер е добра игра и дали чакането си заслужаваше? Това ще се опитаме да разберем в следващите редове.

В сянката на Чернобил

В далечното социално нещата стояха по друг начин. Водеше се студената война, а светът беше разделен на два полюса – Изток и Запад, СССР и САЩ. Общият ефект беше, че двете сили се съревноваваха във всичко – от въоръжение до зони на контрол и държави, които попадат под тяхното влияние. Самите ние бяхме такава държава (не на Америка, както се сещате), светът живееше в постоянен страх от ядрена зима, а след падането на СССР и отварянето на архивите се оказа, че на няколко пъти наистина се е разминал на косъм с такава. Положителната черта на целия този процес беше, че се стимулираше технологичният прогрес, а едно от лицата му беше ядрената енергетика.

Всичко беше чудесно до момента, в който стана малък гаф и един от ядрените реактори, базиран в Украйна, взе че малко се поразтопи. Радиационният облак покри почти половината Евразия, а доста дълго след това лафът "дете-чернобилче" беше хит в хапливия хумор. Точно около историята с аварията в Чернобил ще се завърти и сюжетът на играта S.T.A.L. K.E.R. Тя ще ни отведе в един плашещо реален научно-фантастичен сетинг, в който след взрива и благодаре-

Чудя се... колко ли са оцелелите от влака?



Огън, цигарки, китара и разпускане след тежък ден

Не, това не е агент на Мосад, а другарче сталкерче

Камаз - руско качество с меланхоличен дизайн

ние на последвалата радиация настъпва разкъсване в пространствено-времевия поток и се образува Зоната. Отначало никой не разбира какво точно се случва. Информационното затъмнение, придружено с шока от случилото се, парализира хората и района не е евакуиран. Първо започват да се появяват странни светкавични бури. После идват първите сведения за странни създания, отвличащи и разкъсващи животни през нощта. А когато се стига и до първите човешки жертви, правителството решава действа. Всички близки селища се изселват, а Зоната е отцепва от военните. И нещата биха приключили до тук, ако Зоната не бе започнала да се разраства. Физични и природни аномалии постепенно започват да се случват и извън нея. Около 2012 година Зоната вече се е превърнала в ничия земя. Военните до такава степен са настръхнали, че стрелят на месо по всичко, което не носи пагон. В същото време се появява една нова професия – тази на сталкерите. Наемници и търсачи на съкровища, те се обособяват в собствено мини общество, движено от респект между членовете му и желанието за финансова изгода. Всеки сталкер принадлежи към определена група, чиято основна цел е преровичкване на Зоната за всякакви артефакти с неясно предназначение и продажбата им. Вие сте безименен герой, спасен от инцидент и загубил паметта си. Единственото, което знаете е, че трябва да убиете сталкера Стрелок. Защо и кой ви е натресъл тази задача – не се знае.

Всяко начало е трудно

Започвате играта в малък наемнически лагер, разположен из руините на изоставено селце. Не знаете нито чий го дирите там, нито каква е ролята ви в света на S.T.A.L.K.E.R. Основната фигура за вас е местният магазинер. Той ви дава първите няколко задачи и ви помага с екипировката. На него можете да продадете и всичко, което сметнете за ценно. Всъщност търговия можете да въртите с всяко NPC, което в момента не е заето да гърми по вас. Това са други сталкери, продавачи и просто обикновени хора. Всеки е готов да купи какъвто и боклук да му предложите с уговорката, че ще ви даде по-ниска цена от търговеца и че има лимитиран запас от рубли.

Още в началото ще се сблъсквате с почти всички фракции в играта – различните групи сталкери, военните и дори глиганите. Мдам, забравете за сладките розови грухчовци от филмчетата на Walt Disney. Тук животните често са освирепели, леко мутирали (т.е. клонящи към изродщина, но в лошия смисъл на думата) и единственото им желание е да разровичкат със зурла кървавата маса, останала от вас след като ви стъпчат.

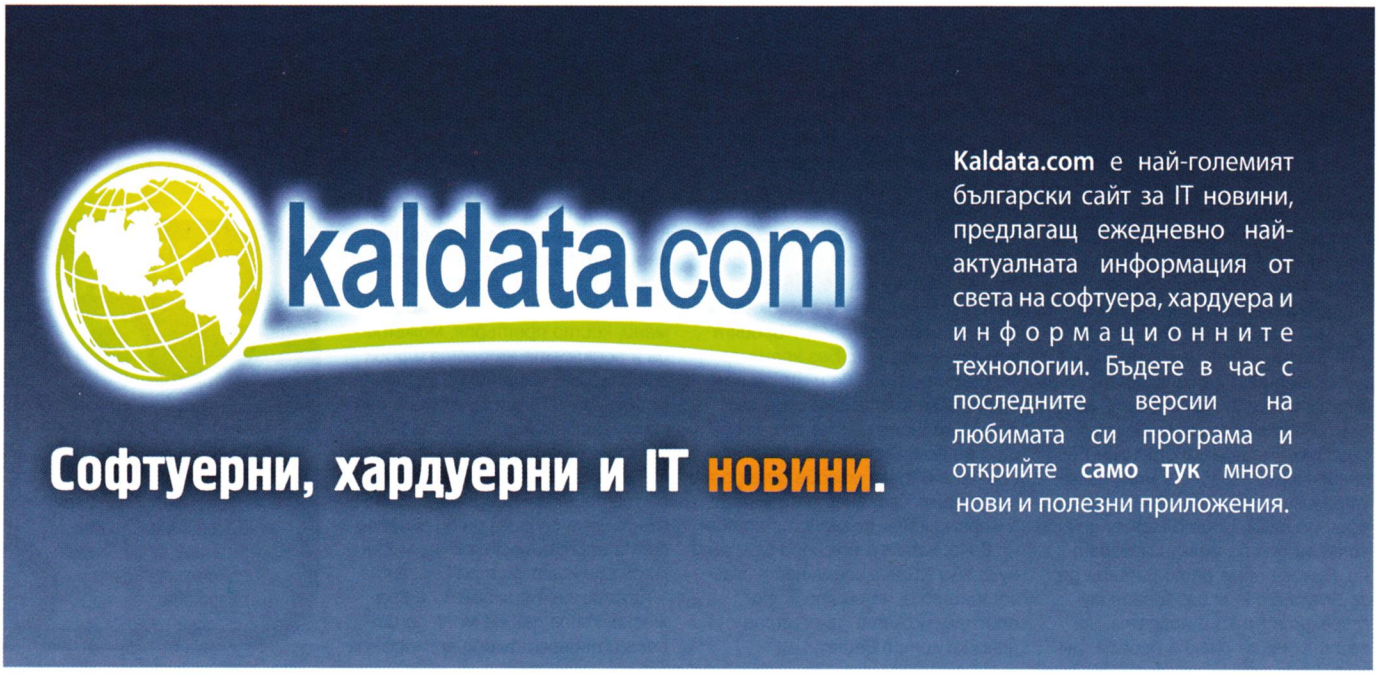
Разбирате, че светът на сталкерите е доста многопластов. Всяка една групичка се бори за нещо си и не винаги е приятелски настроена към останалите. За да е забавата пълна, има и ранглиста на топ сталкерите. Фактори като припечелените кинти, изпълнени мисии и избити противници се групират и показват колко известен сте. Това освен чисто козметична роля има и чисто практична такава. Наместете се в Топ 20 и вижте как славата ви ще работи за и против вас. От една страна ще се сблъсквате с уважението на някои сталкери, готови да умрат, биейки се рамо до рамо с легенда като вас. От друга, голямата кесия ще привлича и много нежелано внимание и ще станете обект на постоянни засади с цел транзит на средства от вашата банкова сметка към нечия чужда.

Сбъдната мечта

Има много добри игри на пазара, които – уви – са закрепостени към определен жанр. Едно от най-великите ролеви заглавия беше Fallout. От момента, в който изгледах финалните надписи след края на първата игра, у мен се зароди желанието да попадна в света му малко по-директно. В първо лице да речем. Подобно щение се зароди и след изиграването на C&C Tiberian Sun и то бе изпълнено малко след това от Renegade. Но вече 10 години нито една игра дори не се е доближавала до усещането и сетинга на Fallout, за да сбъдне и другото ми желание. Досега! Лично аз открих в S.T.A.L.K.E.R. точно това - възможност да видя една постядрена утопия, да се гмурна в нея и да заживея в света й.

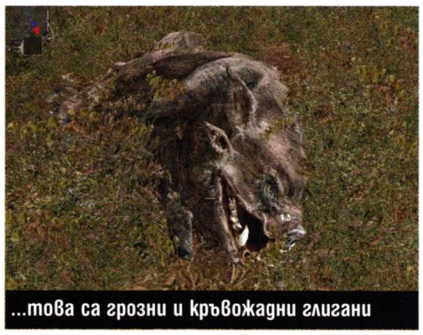
RPG

Концептуално играта съвсем леко се припокрива с ролевия жанр (различни степени на издръжливост към специфични условия и тип щети – електричество, радиация, огън и т.н., множество предмети, инвентар, взаимодействие с NPC-та и т.н.), съдържайки елементи на нестандартен шутър. Имате основна сюжетна линия, по която се движите, изпълнявайки задачи, зададени ви от различни герои. Но също като в пълнокръвно RPG имате десетки мини куестове, които можете да изпълните по желание. Всеки един от тях носи различна награди (бутилка водка и две щафети сух телешки салам – не се бъзикам, продължавам да търся жълтото патенце за баня). В общи линии ви се дава свобода на действие, която е неприсъща за повечето шутъри. И то не само по отношение на това къде да идете и какво да направите в огромния свят, но и как да се държите. Ако искате, дори можете да изиграете S.T.A.L. K.E.R. като търговски симулатор, концентрирайки се над търсенето на артефакти и тяхната продажба. Това ще ви осигури най-добрата екипировка, която да компенсира липсата на стрелкови уме-



Не можеш без дебелака – от него идват най-сладките мисии

Забрави за розовите пухкави прасенца...


...това са грозни и кръвожадни глигани

Аз стрелям в дъжда, ла-ла-ла

Инвентар като слънце!

ния, а и нали знаете, че с пари може да се купи всичко (въпреки че според някои щастие може да се набави единствено с листче за цигара и няколко грама непозволени треволяци). И това е само началото. Терените в играта са огромни, което оправдава и неколкоминутното им зареждане. Затова гледайте да не умирате много-много, че после чакането е изнервящо. Зоната наистина предлага разнообразие. От хълмчета, покрити с храсти, до огромни гори и доста потискащи подземни комплекси. Нямате рестрикция къде и как да ходите – веднъж попаднали в играта, как и от къде ще минете, зависи единствено и само от вас. Това важи и за подхода към различните ситуации. Можете ефективно да използвате стелт и Рамбо тактиките, да влетите през главния вход, да обстреляте всичко отдалеч със снайпер или лазейки с нож, да неутрализирате противниците си един по един. Които между другото са доста умни и адекватни. Никога няма да ги видите да се втурват към вас (освен мутиралите кучки и прасета, но при тях не се очаква особен интелект), дори напротив. Те доста ефективно използват всички възможни прикрития и познават местността доста по-добре от вас, така че постоянно трябва да хвърляте по един поглед зад гърба си. Няма скриптирани ситуации или лошковци, материализиращи се от нищото зад вас. За да победите своите противници, ще имате нужда от малко повече старание, но пък и радостта от успешно поставен и изпълнен капан е доволно голяма. Дори и извън Зоната ще се сблъсквате с аномалии, които можете да използвате в своя полза за прецакване на враговете. А самата Зона е съвсем друга бира. В нея ще се сблъскате с няколко нови фактора. Първият е оцеляването ви. Без храна организмът отслабва и ще се наложи да помъкнете със себе си доста хранителни запаси. Трябва и да почивате от време на време, а в тези мигове сте доста уязвим. Храненето не е реализирано като досадното готвене в Arx Fatalis и по-скоро създава чувство за реалистичност. Най-готиното е, че почти всеки проблем можете да решите с няколко литра водка.

Хубава работа, ама украинска

Малко са слабите страни на S.T.A.L.K.E.R., но все пак ги има. На първо място е нелинейността. Основният коз на играта води и до един основен неин проблем – действието се размива. Често можете малко или много да загубите ясна представа какво точно се случва около вас, а и допълнителните куестове в един хубав момент започват да се повтарят, водейки до монотонност тип: "Иди до града, вземи куестове, разходи се, прибери се в града, вземи награди". Другият проблем е графичната платформа – покрай всички промени, които претърпя, можете да я подкарате на доста широк спектър от машини, но за що-годе нормална визия ви трябва бая могъщ компютър. На последно място, но не и по важност, са NPC-тата в играта. Също като с куестовете – в един хубав момент вече спират да ви изненадват и поведенческите им модели се свеждат до три варианта – неутрален, приятелски и вражески. И все пак не мога да отрека и невероятната атмосфера на заглавието – в продължение на десет минути седях до лагерния огън на група сталкери, слушайки майтапите им (на руски) и дори музикалната пауза, това определено придава доста голям чар на заглавието, което дори само за гейм обща култура трябва да погледнете.

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Philips
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" LCD Benq
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Benq
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА

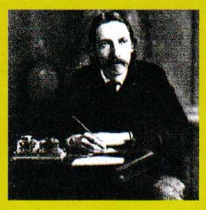
Жанр: **Приключение**
Издател: **Nobilis**
destination-treasure-island.com
Изисквания: **P 800 MHz, 64 MB RAM**
Брой CD: **2**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Йо-хо-хо и Орлин Широв!

"Йе-Йе-Йе и бутилка Курвоазие" би запял Джон Силвър, ако беше жив днес!

Destination Treasure Island

ОТ АВТОРА КЪМ КОЛЕБАЕЩИЯ СЕ ЧИТАТЕЛ



Ако с предания моряшки, гемии, кораби, пирати, вихрушки, подвизи юнашки и крадено червено злато романтиката, тъй позната от моите момчешки дни, отново вдигнала платната, сегашните деца плени: за прочит тая книга става! Но може палавците вече да не обичат стара слава, ни битки сред вълните млечни, ни хубавици отдалече: с пиратските платна тогаз и с припевите си сърдечни да ида вдън земята аз!

Робърт Луис Стивънсън

Карта на Изумрудения остров

Не съм сигурен дали днешната младеж се развлича по същия начин, както в доброто старо време. Аз лично много обичах да слушам аудиокасетки с приказки (дали помните аудиокасетите изобщо) – някои от тях са преминали през касетния ми дек стотици пъти. Никога не съм смятал, че те са ефективен заместител на книгите, но вършеха прекрасна работа преди лягане.

Една от многото касетки, които не слизаше от рафта ми с аудиокниги, се казваше "Островът на съкровищата" и с внушителната си обложка с пирати, палми и папагали по нея беше едно от любимите ми "четива" редом с "Робинзон Крузо" на Даниел Дефо. По-късно успях да се сдобия и с едноименния хартиен оригинал на Робърт Луис Стивънсън, а след това се появиха и дузина филми, експлоатиращи сюжета на шотландския писател. Един тях дори беше кръстен "Планетата на съкровищата" и пренасяше сюжета в космоса! Разказвам ви всичко това, за да ви опиша какво е значението на новелата "Островът на съкровищата" за всички, които са израснали с нея и подобните пиратски истории. Героите от книгата постоянно бяха в главата ми и много често съм си мечтал да попадна на далечен остров в търсене на заровени ценности.

Нека се пренесем в годината 2007-ма

Destination Treasure Island е игра на геймстудиото Kheops, която, както сами вече се досещате, е посветена на въпросното културно четиво. Това обаче не е поредната адаптация на новелата на Стивънсън, а едно своеобразно продължение на историята, започната преди повече от 120 години. Джим Хокинс, който успява да се върне от прокълнатия остров на съкровищата, се е превърнал в строен левент на около 20 години. Той обаче не се е излекувал от страстта си на мореплавател. За негово най-голямо съжаление, при едно от поредните му странствания, екипажът му вдига бунт и той се оказва заключен в капитанската каюта. Изненадващо разбира, че част от неговите най-доверени моряци са пирати, оцелели от приключението в търсене на прокълнатото съкровище на Острова на скелетите. Сега те искат да му отмъстят за нечестно разделената печалба и са решени на всичко, за да получат възмездие. Именно в този момент на люка на каютата на младия Джим Хокинс каца червен говорещ папагал, който той веднага разпознава. Това е Капитан Флинт, личния любимец на Дългия Джон Силвър – стар пират, който е и основният виновник за страстта на Джим към приключенията, корабите и съкровищата.

Оказва се, че старият Джон Силвър не е мъртъв, както всички си помислиха на края на "Островът на съкровищата", а е намерил убежище на самотен остров, където е скрил и голямо количество злато. Като негов най-любим ученик, именно Джим Хо-

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 2.5Mbit
БЪЛГАРСКИ 20Mbit
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 25.00лв.

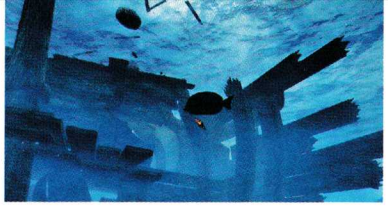
НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 5Mbit
БЪЛГАРСКИ 40Mbit
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 40.00лв.

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

кинс получава тази информация от Капитан Флинт заедно със закодирано съобщение, водещо към въпросното място.



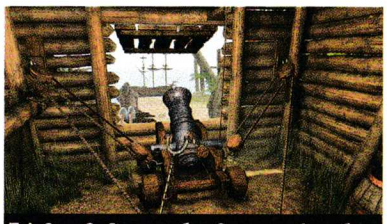
Комбинации в инвентара

Изумрудеиият остров

След като успява да избяга от разбунтувалите се моряци, младия Джим Хокинс намира локацията, отбелязана от Дългия Джон Силвър. Става дума за Изумрудения остров (Emerald Island) и именно там старият пират твърди, че е скрил им`ането си. Вие, в ролята на неопитния младок, получавате тежката задача да намерите въпросните скъпоценности.

Това е и целта на приключението в Destination Treasure Island, реализирано от първо лице и издържано в пререндерирани декори. Разочароващата информация е, че играта може да се премине за не повече от 10 часа при това с мисловната дейност по решаването на загадките. Иначе всичко, което ще ви се наложи да правите, е да разкодирате така наречената "енигма" на Джон Силвър. В стихове той се е опитал да насочи младия приключенец към съкровището си и вие ще трябва да се справите с тази нелека задача. Цялото действие в Destination Treasure Island е ограничено до малкия Изумруден остров, който убийствено прилича на острова от сериала "Изгубени" (Lost). Главния геймдизайнер на проекта дори си признава, че именно гледки от горепоменатия сериал са му помогнали да изгради представата си за мястото, приютило тайната на Джон Силвър.

Пррр, беч-беч-беч...


Тук взривявате собствения си кораб

Направи си сам - нож с конструкторски възел

Загадките и изпълнението

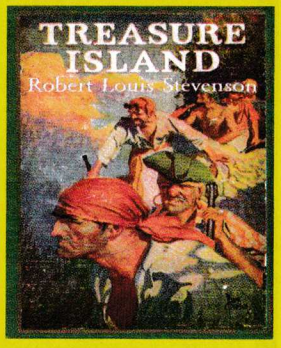
Пъзелите в Destination Treasure Island са интересни, но не много трудни и на моменти объркани. Повечето от тях са типични за игрите от серията Myst, като най-голямата иновация са задачите, където има вързване на възли. В тях, стъпка по стъпка, ще трябва да избирате движения, с които да направите нужния тип възел. Нито един не е труден, но замисълът и идеята заслужават овации. В други задачи ще трябва да разкодирате символи на Маите или да леете гюлета с подръчни средства. Можете да комбинирате и предмети от инвентара си – например от малко парче дърво, остър метал и късо въженце, спокойно можете да измайсторите нож. Визуално цялото приключение се случва през погледа на героя, като декорите са рендерирани предварително, а 3D персонажи почти няма. Това позволява играта да се играе и на по-стари машини, което сигурно ще допадне на част от геймърите. Основният недостатък на декорите е пълната статика, което е абсолютно нетипично за един малък остров насред океана. Липсват вятър, падащи листа, бушуващи вълни и т.н.. Звуците и мелодиите в играта са приятни, като постоянно ще ви съпровожда култовата песен от новелата на Стивънсън (която така и не бях чувал в оригинал на английски)

Петнайсет души във ковчега на мъртвеца, йо-хо-хо и бутилка ром

Равносметката показва, че Destination Treasure Island е едно приятно приключение за всички почитатели на "Островът на съкровищата", както и за запалените по адвенчър игри геймъри. Въпреки че загадките не са особено сложни, нито пък геймплеят може да предложи нещо революционно ново, Destination Treasure Island е перфектен начин за разпускане и разходки из райския Изумруден остров. В търсене на съкровището ще станете свидетели на множество обрати, като ако питате мен, трябва да сте подготвени за всичко.

Очаква ви среща дори... с дъщерята на Дългия Джон Силвър – Пепита.

ЗА КНИГАТА



"Островът на съкровищата" е приключенска новела, написана от шотландския автор Робърт Луис Стивънсън. Първото й издание датира от далечната 1883 година, когато част от нея се появява в детско списание. Тогава тя е носила името "Морският готвач", но по късно, с развитието на концепцията, заглавието се е сменило. Наследството, което е оставил Робърт Луис Стивънсън, е невероятно въздействащо. За това свидетелстват всички телевизионни, театрални, компютърни и комикс адаптации на историята за острова на съкровищата. Няма да е невярно, ако кажем, че всички еднокраки пирати с папагали на рамото, които виждаме днес, са вдъхновени именно от новелата на Стивънсън и по специално образа на Дългия Джон Силвър.Ако въпреки всичко не сте чели културата за всеки подрастващ история, ще ви препоръчам да я намерите и прочетете.

На английски: http://www.gutenberg.org/etext/120
На български: http://borislav.free.fr/mylib/text/2673

+

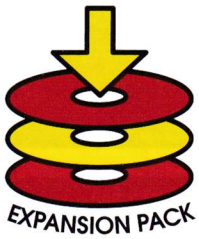
- Посветена на "Островът на съкровищата"
- Ниски системни изисквания
- Подходяща за начинаещи любители на приключенията

графика
звук
геймплей

4.5

–

- Прекалено малка игрална площ
- Прекалено кратка (около 10 часа)
- Не особено зрелищна
- Посредствени задачи



Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**2K Games**
www.elderscrolls.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, X360, PS3**
Мултиплейър:	**Не**

Пламен Димитров

Този експанд е лудница! Буквално!

The Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles

Ако в Oblivion поискат да изиграят "300", този пич е идеален за персиец

Оттук започва всичко

Хаскил, помощникът на Принца

Луд на шаренко се радва

Дейдра и дейдрическите принцове

Терминът "дейдра" (едновременно в единствено и множествено число) идва от елфически и в директен превод означава "не нашите предци", като противовес на "аедра": "[нашите] предци". Не всички дейдра са демони, но някои притежават огромни разрушителни сили, поради което често са асоциирани със смърт и унищожение. Физическата им форма може да бъде унищожена, но самите те не могат да бъдат убити – душата им винаги се завръща в празнотата на Oblivion, докато не си намери друго тяло. Те не познават категориите "добро" и "зло" и по този начин не са изначално нито добри, нито лоши. Те са определяни като "зли" от смъртното население на Тамриел заради хаоса, на който са способни, но самите дейдра просто са различни. Дейдрическите принцове са най-могъщите от всички дейдра и по тази причина обикновено са почитани като богове. Въпреки че някой от тях може да приеме формата на жена, те нямат изначален пол, затова всички са наричани "принцове". Всеки принц има своя плоскост в Oblivion. До момента има разпознати 16.

След като известно време залъгвахме глада си за още Elder Scrolls само с модове и дребни адони а ла Knights of the Nine, най-накрая дочакахме и първия напълно официален експанжън за Oblivion. Нека не се радваме отрано обаче – надеждите ми за чисто нова иконка и тонове промени по всички направления останаха попарени и този път. Не че The Shivering Isles не си струва, напротив. Ето какво точно ни предлага въпросният expansion pack...

Can I Play with Madness - Iron Maiden

Малко след инсталирането на Shivering Isles ще получите съобщение за слух, че близо до град Бравил от нищото се е появил остров с мистериозен портал на него. Когато отидете да разследвате, един местен страж упорито ви приканва да не влизате в портала, което разбира се е покана за вас да направите точно обратното. Прекрачвайки тайнствената врата, се озовавате в света на дейдрическия принц Шеогорат (Sheogorath) - принцът на Лудостта. Това са островите, (по-точно островът), за който става дума в заглавието. Той е разделен на две части – шарената и многоцветна Мания (Mania) и тъмната и неприветлива Деменция (Dementia). След като доказвате, че сте достоен да влезете, пребивайки един триметров изрод, приличащ малко на отвързан мутирал персиец от "300", започвате служба при Шеогорат. Постепенно ще се издигате в йерархията на подчинените му, стигайки до титлата Дук на Мания или Деменция, а накрая ще можете да премерите сили и със самия Madgod. Всички новости са съсредоточени само и единствено на Острова, така че Shivering Isles в никакъв случай не е задължителна покупка. Не е променен дори сантиметър от оригиналното съдържание на Oblivion, в това число не са пипнати и проблемите с адски неудобния интерфейс. Добре че има модове, които оправят нещата – те работят без никакви проблеми с новата версия. Иначе има какво да се види – новите земи са с размерите на приблизително една четвърт от старите и си заслужава да се разгледат. PC Mania, ъ-ъ-ъ...

Поредицата The Elder Scrolls

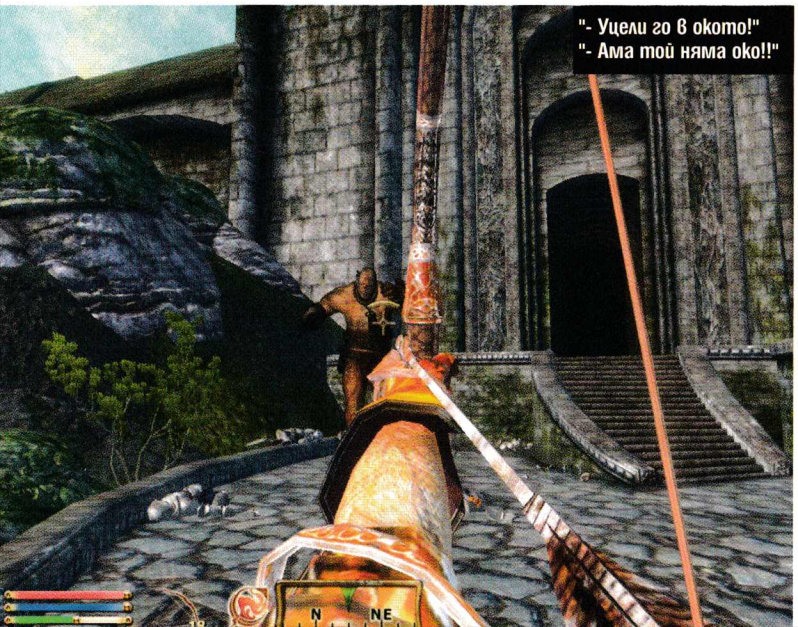
Вселената на TES е известна с огромното внимание, което е отделено на детайлите, реализма (доколкото е възможно в една фентъзи реалност все пак) и дългите, подробни списъци с имена, дати и места. Повечето играчи така и не успяват да се запознаят с всички аспекти – общества, религии, култури и какво ли още не – на този огромен свят. Поредицата, чието последно попълнение е Shivering Isles, вече наближава тринадесетата си година и включва общо четиринадесет игри и експанжъни върху повечето съвременни игрови платформи – от компютъра през конзолите до мобилните телефони. Първата игра от поредицата – **TES: Arena**, излиза през далечната 1994 г. на 3.5 инчово флопи и на CD-ROM. Тя е известна с огромния си виртуален свят, но бледнее пред истинския гигант в семейството, а именно **TES II: Daggerfall** (1996 г.). Игровата площ на джиткатa е от невероятните 161,600 квадратни мили или 418 542 квадратни километра (почти два пъти площта на Великобритания (благодаря ти, Google!)), съдържа 750 000+ NPC-та, 15 000 градове, села и паланки и има шест възможни завършека. Това многообразие обаче дразни играчите, защото много от градовете и жителите им си приличат. Затова третата игра от серията – **TES III: Morrowind**, излязла през 2002 г. – е доста по-малка: по думите на създателите си е едва 0.01% от размерите на предшественика си или 6 мили (15 км). Затова пък в нея е акцентирано на индивидуалността на повечето персонажи. Играта получава и два expansion-а: Tribunal и Bloodmoon. Така стигаме и до отминалата 2006 г., когато излезе **TES IV: Oblivion**, който вече втора година доминира почти изцяло жанра action-RPG.

Вече определено не сте в Тамриел

така де, Мания например е шарена и приятна за окото. Би била чудесно място за живот, ако всичките ѝ обитатели не бяха неизлечимо луди (то и в PC Mania е горе-долу така, ама не сте го чули от мен ;)). От другата страна на монетата е Деменция, която е мрачна и не особено приятна за разходки. Двете са разделени от не особено високи, но все пак непроходими скали. Това е един от недостатъците на експанжъна – Островът и двете му провинции са оригинални като концепция, но доста досадни за обикаляне при пълната липса на преки пътища и коне. Но това са дреболии.

Задачки-закачки

Основната линия от куестове ще ви отнеме между двадесет и тридесет часа, като по това съперничи на някой от най-добрите куестове в оригинала. Когато говорим за забавлението при изпълнението им обаче, новите задачи вземат превес. Една от първите ви задачи например е да активирате наново едно от любимите "развлекателни" места на Шеогорат. Това всъщност се оказва лабиринт – капан за любопитни изследователи, търсещи богатство в света на лудостта. Докато малка група смелчаци изследва дълбините на подземието, вие можете да им правите всевъзможни номера – да пускате подире им чудовища, да отваряте капани около тях и т.н. – докато накрая не оцелее нито един. Докато завършите основния куест, ще се наложи да ограбите гроб, да построите чудовище, да накарате сърцето на човек да се пръсне от радост (само че доста буквално), докато накрая не се окаже, че сте предали почти всички на острова. Голям кеф! От друга страна, в случай че искате, можете да изпълнявате и странични куестове от различните NPC-та в градовете. Повечето са доста скучни и са от типа "иди еди къде си и ми донеси еди си какво, пък аз ще ти дам тая хубава дървена пръчка", но има и някои интересни. Например един от жителите е уморен от живота си и ви поръчва да го убиете, но да изглежда като инцидент. Задачките от този вид поне успяват да ви разведрят от обикалянето по мазета, някои от които са доста неприятни и никаква карта не може да ви помогне да се ориентирате в тях. Сред новите ви противници ще откриете разнообразни насекоми, ходещи дървета, които се подхранват от магия, цяла армия от рицари, подвизаващи се под името The Order и какво ли още не. Интересен нов момент е възможността да събирате различни (но не особено разнообразни) материали и да ги давате на ковач, който пък ще ви изкове някакъв специален предмет. Тези предмети не са особено мощни, но пък се продават за добри пари. Много е вероятно, когато приключите заниманията си на Острова, да сте доста по-богат от преди. Особено ми хареса оформлението на оръжията и бронните, които в повечето случаи изглеждат наистина героично. Заслужава да се спомене мечът Dawnfang/Duskfang, който има две форми – за през деня и за през нощта. Общо взето, бих казал, че е добра идея да си вземете Shivering Isles. Макар да не внася никакви подобрения в основната игра, той добавя още тридесет часа първокласно забавление към една и без това страхотна игра. И гледайте да не се побъркате съвсем от джиткане, ей!



"- Уцели го в окото!"
"- Ама той няма око!!"

+
- Оригинален сюжет
- Интересни нови земи за разкриване
- Още повече от добрия стар Oblivion

графика
звук
геймплей

6.0

–
- Никакви подобрения по интерфейса
- Шаренията натоварва компютъра
- Няма усещане за нещо качествено ново

HIP-HOP PARTY
by M-Tel
РЕФМАЙ
12 май (събота) 20:00 ч.
София, зала Фестивална
БИЛЕТИ: Билетен център НДК, касите на ТИКЕТПРО и неговите партньори, онлайн на www.ticketpro.bg
TICKETPRO
TICKETPRO.BG
ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС
Orange center
ОФИСИТЕ НА УСТРЕМ 97
туристическа агенция
2be
usit COLOURS
рекламните офиси на
ВЕСТНИКАРСКА ГРУПА БЪЛГАРИЯ
Пикадили
зареди с настроение
МУЗИКАЛНИ МАГАЗИНИ: ВИЖЪН (СОФИЯ), САУНД ГАРДЪН (БУРГАС), МЛАД ТЕХНИК (СЛИВЕН), МЮЗИК ЦЕНТЪР И ROCK SHOP (ПЛОВДИВ), МЕДУЗА (ВЕЛИКО ТЪРНОВО)

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **SEGA**
www.virtuatennis.net
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PSP, Xbox 360, PS3**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Развитие в застой

Virtua Tennis 3

Спомням си, че когато за първи път стартирах Virtua Tennis, бях приятно изненадан и дори сериозно впечатлен от разнообразните възможности, които предлагаше тази спортна игра. Оттогава изминаха повече от пет години. Преди няколко дни изпитах същите чувства, но този път те бяха леко помрачени от едно дискретно усещане за дежа вю, което натрапчиво подразни сетивата ми. Всъщност нещата не биха могли да стоят по-друг начин поради простата причина, че Virtua Tennis е своеобразно огледало на един реален спорт, който за последната петилетка едва ли се е променил кой знае колко. В този ред на мисли трябва да направим една уговорка, преди да се впуснем в шарения и забавен свят, който умело са изградили девелъпърите от Sumo Digital. А тя е следната: нека тези от вас, които следят изкъсо поредицата и може би вече им е поомръзнала, да не се гневят, когато в следващите редове изтъкна като плюсове някои характеристики на играта, които не са чисти иновации. Повярвайте ми, разбирам, че поредицата не е претърпяла революционни промени в последните си части, но това в никакъв случай не означава, че добрият фундамент, заложен в нейната основа, не е качествено доразвит. След като сме направили тази своеобразна уговорка с тези, чиито очаквания може би не са съвсем оправдани (поради високия критерий), вече е време да разкажа на всички останали колко приятна за игра е Virtua Tennis 3.

За всекиго по нещо

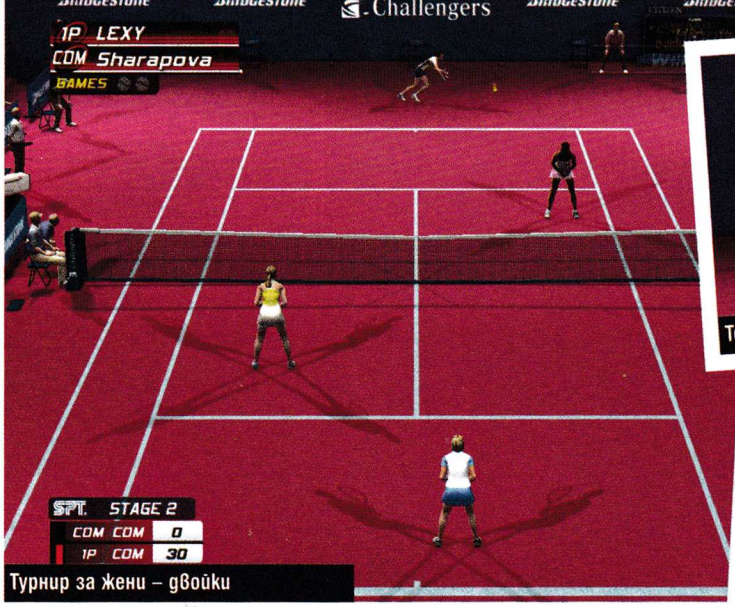
Едно от положителните качества на Virtua Tennis 3 несъмнено е способността ѝ да се харесва на различни типове хора. Тя е еднакво привлекателна както за мързеливи чичковци, които просто седят на работното си място и безделничат, заблеяни в компютърния екран, така и за луднали тийнове. За някои хора джиткането на Virtua Tennis 3 си е направо манна небесна. Хем не работят, хем времето им минава по-бързо, хем не се налага да мислят, както е при тетриса или пасианса. Този сценарий обаче се развива единствено в режимите на игра exhibition и tournament, защото те са наистина неангажиращи. Просто натискате два-три бутона, олекотеното конзолно меню ви поема в своите обятия и неусетно убивате няколко часа в енергично размахване на ракетата и блъскане по жълтата топка.

Изкачете върха

Ако това беше всичко, което предлага Virtua Tennis 3, вероятно дори нямаше да четете този материал, защото едва ли щях да си правя труда да го пиша. Време е обаче да си представите друга ситуация. Няма да ви е трудно. Вие сте запален (или не чак толкова) геймър или просто млад човек, който търси съревнование във всяко начинание. Ето че сте попаднали на точното място – режима world tour. Тези от вас, които са имали удоволствието да разцъкат Virtua Tennis: World Tour, горе-долу знаят за какво иде реч, но не съвсем, защото тук са прибавени десет нови мини игри, спортна академия и други интересни неща. По същество този режим ви дава абсолютна свобода на действие, а основното нещо, което трябва да направите, е да се изкачите в световната

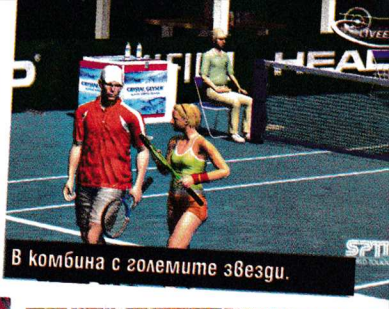
Полезни съвети

- След няколко поредни диагонални връщания на топката в далечния край на игрището изненадайте противника с къс удар близко до мрежата. В повечето случаи точката е гарантирана.
- От време на време повтаряйте мястото, на което запращате своя отвръщащ удар. Повечето от противниците се засилват към другия край на терена още преди да сте отправили удар. Когато насочите топката към първоначалната им позиция, нямат шанс да се върнат толкова бързо.
- Следете индивидуалния стил на противниците и преценявайте как да действате. Ако ви разиграват с мощни удари в двата края на терена – приближете се до мрежата и не позволявайте това да се случва.



Турнир за жени – двойки

Топката се е движела със 121 км/ч.


В комбина с големите звезди.

Моето творение. Руса коса, светли очи, 168 см... перфектната тенисистка:)

ранглиста. Започвате от номер 300, а заветната ви цел, както се досещате, е да станете „номеро уно".
За да успеете да се преборите със силната конкуренция в лицето на световни звезди от ранга на Ванеса Уилиамс, Роджър Федерер, Тейлър Дент, Мартина Хингис, Мария Шарапова, Линдзи Дейвънпорт и т.н., ще се наложи да положите много усилия. Естествено, става дума за неспирни тренировки, които за ваша голяма радост няма да са скучни и еднообразни, а точно обратното. За да подобрявате показателите си, ще трябва да се впуснете в редица мини игри, всяка от които ще ви носи различни ползи. В една ще развивате умението да се движите бързо и ловко, в друга – ще тренирате своя бекхенд, в трета – силата на сервисите си. Интересното е, че уменията на вашата виртуална тенис-звезда са ясно разграничени, а всяко едно от тях може да бъде подобрявано посредством чисто ролева система за качване на нива. Този стремеж за непрестанно усъвършенстване и прогресиране в световната ранглиста определено създава едно приятно чувство за надпревара. Естествено, освен че ще трябва да се справяте с мини игрите, където ще подобрявате своите умения, ще ви се наложи и да участвате в редица турнири. Те са най-различни – единични, по двойки или смесени (мъже и жени). Побеждавайки в тях, ще се изкачвате по стълбицата по пътя към върха.

И все пак...

Както вече разбрахте, Virtua Tennis 3 не блести с иновативни елементи. Играта просто доразвива качествения фундамент, заложен още в първата част на поредицата. Предлага осъвременена графика, дваде сет от най-известните тенис играчи в света, детайлен генератор за нови персонажи, с който можете да създадете своя собствена звезда и други благинки. Естествено има и отрицателни черти като например еднообразната музика или жалки подобия на междинни анимации, в които е направен опит да се вкара някакъв диалог с компютърните ви съотборници (ако играете по двойки примерно). За капак на всичко трябва да споделя с вас, че съм адски изненадан от факта, че в компютърната версия на играта липсва мултиплейърът, който е така силно прехвален от всички колеги конзолчици, които са разцъквали играта. Това ми се струва адски нелогично и не мога да си представя какви са причините. Но или просто го няма, или е така добре скрит в опростените конзолни менюта, че аз не мога да го открия...

Жанр: **Екшън**
Издател: **DTP Entertainment**
www.redocean-game.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Цамбур, бълбук, КАБУУМ!

Red Ocean

Тъкмо започваше да става самотно...

Точно когато от гърдите ми щеше да се изтръгне развеселен вик „H2O!" (идва от „Ха! Двама олигофрени!") и се приготвих да вкарам в телата им повече олово, отколкото кръв имаха в момента, всичко се сгромоляса. Тоновете вода, надвиснали над главите ни като Damoклиев меч, нахлуха в помещението. Внезапно ледената пелена ни погълна, нямах добра видимост, но оставаше надеждата, че на повърхността ще открия някакъв въздух. Е, там нямаше...

Джак Хард, (интересно име indeed :-)) си мислеше, че това ще е поредното гмуркане, което щеше да направи като гид. Той беше инструктор-гмуркач и търсач на съкровища. Минути по-късно загуби партньора си от поглед, а може би и от този свят. Случи се нещо не предвидено и се наложи да потърси убежище. И го откри. Откри го в голяма метална конструкция, запазена под водата. В нея имаше и въздух, и какво ли не. Дори влакове, при това движещи се. Като се огледа, му се стори, че тук има необичайно много неща и са подозрително запазени...

И в крайна сметка това пътуване се оказа най-важното за него до момента, ала с неизвестна последна гара и значимост от световен мащаб. Терористична организация бе се настанила охотно в изоставената подводна руска разузнавателна станция от времето на Студената война и подготвяше необезпокоявано

биологично оръжие за масово унищожение

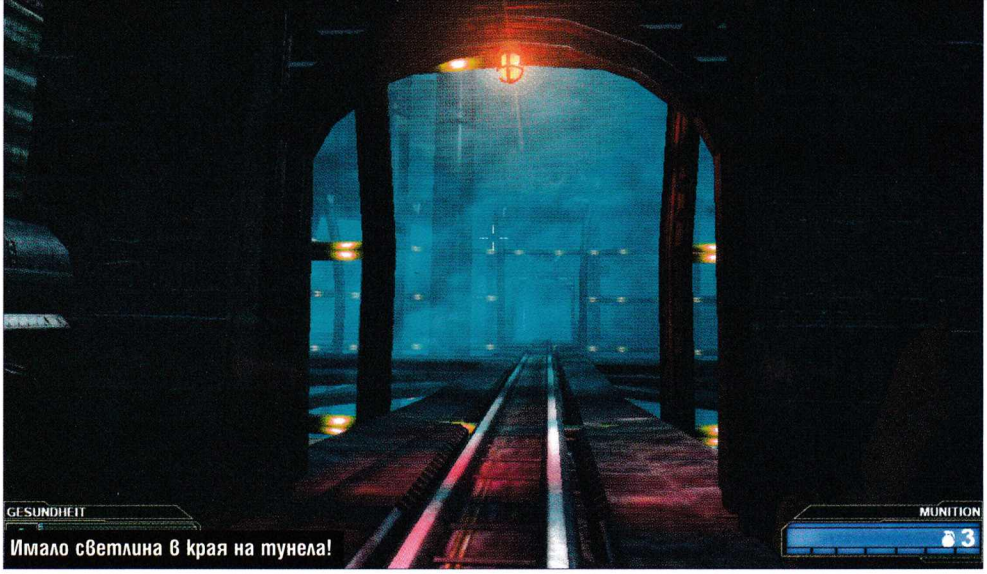
Именно този план трябваше да разгроми Джак. И нямаше да му е лесно. Първоначално въоръжен само с нож, нашият човек се ориентира с невероятна скорост в обстановката. Малко по малко, започвайки от най-стандартни деструктивни играчки като пистолет и пушка, героят ни трупа завиден инвентар, който постепенно се разширява и до свръхмодерни гърмялки. Към края на битката си срещу злото той вече може да разчита и на плазмено оръжие, на различни картечници и т.н. Всяко от гърмящите ви приспособления, освен стандартния начин на стрелба, предлага и алтернативни режими, както и zoom опции, които да внасят още интерес в мелето.

От гореизброените чудесийки, сами разбирате, че от вас се очаква непоколебимо да сеете смут, разруха и суматоха в душите на опонента. Но нека бъдем по-конкретни - авторите са ви подготвили основно три типа противници, като в техните редици има и разновидности. Ще срещнете работници с гърмялки, пазачи, които имат значително по-добра екипировка и елитни групи от бойци, които носят още по-тежка артилерия. Ако това не ви е достатъчно (а според мен не е), можете да потърсите допълнително удовлетворение при битките с босовете. Имайте предвид също така, че броят и разположението на противниците често си казва думата.

На пръв поглед всичко това може да ви звучи доста посредствено, но има някаква доза забавление в геймплея, защото се налага да се дебнете с гадинките сред

непрекъснато променящ се терен

Сред нещата, които мога да определя като по-добри хрумки, е идеята, че можете неочаквано да бъдете погребани под водата (именно първата сцена, описана в статията). Ефектно и интересно е. Посредством водата стават достъпни и нови зони от терена, до които не можете да припарите просто така. Допълнително напрежение вкарва и фактът, че имате и постоянно намаляващ въздух. Гътиното е, че всичко, което си е било в помещението, практически пак е там, но е разместено от водата. Например, че противниците ви също са живи и готови да ви



Имало светлина в края на тунела!

притесняват в новосъздалата се обстановка.

Водата

ви дава и други преимущества, свързани с геймплея. Както разбирате, тя е основен и движещ фактор при това заглавие. Тя ви позволява да се криете в нея, да изплувате незабелязано като упорито като парче тоалетна хартия и също така натрапчиво и нежелано да досаждате на опонентите си. Освен че можете да дебнете враговете си, можете и да ги давите в нея. Издателите също така обещават, че човек ще се сблъска с водата като заплаха във всички нейни агрегатни състояния. До момента лично аз я срещнах само в течно и под формата на гореща пàра, но явно ще има още изненади по пътя ми към финала.

Но стига за водата! Да поговорим малко и за

самия лабиринт

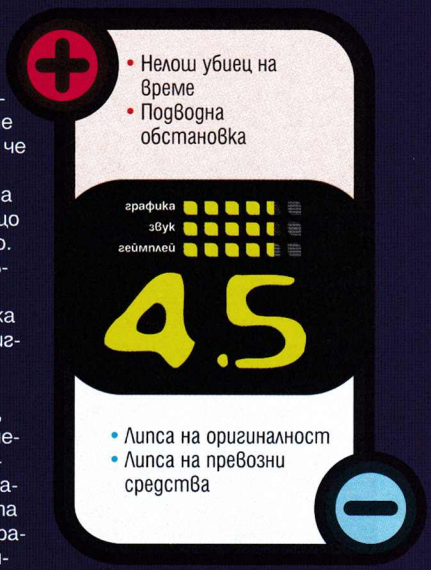
Ще бродите из гигантски комплекс, изграден на много нива. Оборудван е с аларми, които се задействат супер злобно и проглушително. Целият е опасан с еднорелсови влакови линии, които все още работят. Понякога свирепата мотриса е готова да ви размаже и затрие най-неочаквано, изскачайки внезапно иззад врата или пък пресичайки пътя ви. Във всеки случай серпентините на линиите опасват всичко и има нещо стряскащо в това, че често те са единственият ви изход

Освен за влаковете, редно е да разкажа и за експлозивите. Знам, че ги споменах, но следва да ви помоля да им обърнете по-специално внимание, тъй като ще има доста „Кабуум" в тия подводни тунели. Друго интересно нещичко, което ще откриете, е пристанището за подводници. С тъга трябва да отбележа, че няма да управлявате никакви превозни средства в тази игра.

Във визуално отношение играта е приятна и ефектите са ок. Не бих казала обаче, че е изключителна. Енджинът, който е използван, се нарича Gamebryo и не предлага нещо кой знае колко революционно. Музикалното оформление също е ок, но отново няма да има чудеса и загубили връзка с реалността от възхита играчи.

Описвайки ви различни елементи от геймплея по-горе, се опитах да ви предам и нещата, свързани с него, най-вече като факти, без да влагам лични емоции. Причината е, че достойнствата на играта я поставят в категорията "непретенциозен FPS". За съжаление тя не е достатъчно оригинална.

По мое мнение е по-скоро неангажиращ и лежерен начин да загубите някакво време или игра за тези, които наистина държат да изпробват всички заглавия от този жанр. Липсата на мултиплейър и не чак толкова нестандартния геймплей не могат да изстрелят Red Ocean в класациите на топзаглавията. Това обаче не я прави безинтересна, а просто стандартна. Затова, ако съм разчовъркала любопитството ви, най-добре е да запретнете крачоли и сами да наджапате в Червения океан. Прецените дали това е вашата бира.... ъм... вода?



Жанр:	**Симулатор**
Издател:	**Ubisoft**
silenthunter4.uk.ubi.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 1024 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Стефан Хаджиев

Тихата лудост на водата и торпедата

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Стрелба по летящи гадини

- Красива графика
- Лесен контрол
- Разнообразни възможности за игра

графика
звук
геймплей

5.5

- Умерено специфична
- Бъгове в озвучаването
- Яде прекалено много ресурси от щайгата

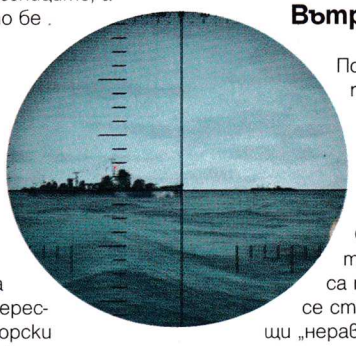
Ръчки, колела и циферблати

Природата и животът са пълни с примери за малки и големи чудеса, които се случват в разрез с вселенските норми. Пример първи: колегата с мазния перчем и палавия поглед, чието съществуване (цялостното, не това на перчема) оборва цялата еволюционна теория на Дарвин. Погледнато обективно, този човек е трябвало да изпадне в самоубийствени ситуации с летален изход поне десетина пъти, но не - той отново е тук, здравият разум е победен, а всяко посещение до офисната тоалетна носи известна доза риск за непорочността ми. Втори подходящ пример (малко по-близо до съдържанието на това списание) е една поредица игри на Ubisoft, която се загнездва в абсолютно тясната ниша на подводничарските симулатори - произведения, в които джиткащия индивид поема къде пряко, къде косвено контрола над едни от най-клаустрофобичните, смъртоносни и опасни военни машини, създавани в човешката история. Името на серията е Silent Hunter и колкото и да е нелогично, в наши дни сме свидетели на нейния епизод IV Wolves of the Pacific .
Докато геймките, в които се управляват самолетчета и т.н. машинарии, са сравнително популярни и пълнят редиците си редовно, то в губернията, посветена, на Ю-лодките, игриците излизат изключително рядко. Последната подобна симулация, на която бях попаднал, беше епизод III от настоящата поредица - събитие, което настъпи преди около година и половина - две.

Пасифик

За разлика от предходната серия на играта, в епизод IV, както си и следва от името, наша милост бива пратен на тихоокеанския фронт по времето на

Втората световна. Другата новост е, че в случая заставате на страната на Съюзниците, а не на оста, както бе преди.
Като резултат от смяната на локациите подводниците, които управлявате, са само и единствено американски, а историческият момент обхваща едни от най-интересните и големи морски битки, водени някога.



И сам воинът е воин

Играта предлага няколко режима на джиткане. На върха на сладоледа, под формата на своеобразна черешка, се мъдрят четири сингълплейър кампании. Фантазията, която стои зад тях, е сведена до минимум, а имената им (ако изобщо могат да се нарекат така) са: 1941, 1942, 1943 и 1944. Както може да се досетите, всяка от тях отговаря на определена година по време войната и опира малко или много до събитията, които са се случвали в съответния прозорец на времево-пространствения континиум. По думите на авторите развитието на действието и подбора на част от детайлите са динамични. В превод това означава, че ако започнете една кампания пак от начало, крайният резултат и ходът на събитията всеки път ще са различни.
Вторият вариант на джиткане обхваща най-общо единични мисии и патрулиране, а третият - връзка със съседа Гошо в локалната мрежа или интернет. Всеки един от начините на игра си има своите предимства и минуси, но както си проличава след няколко часа, авторите не са очаквали невиждан бум в мрежовите баталии и са насочили основните усилията към самостоятелните изпълнения.

Вътрешности

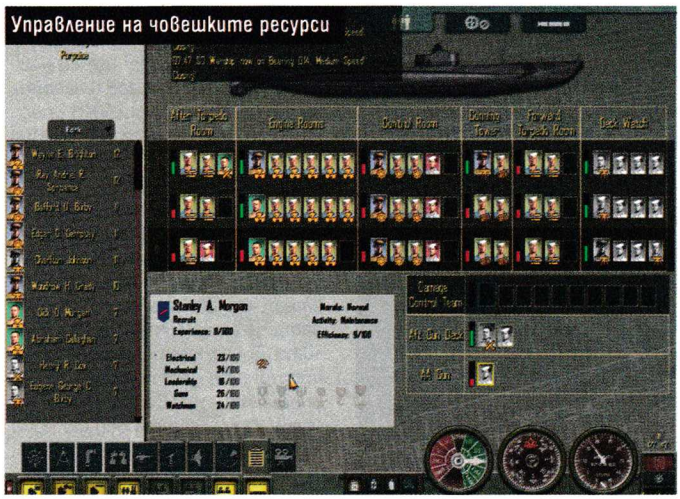
По отношение на почти всичките си детайли новата версия на Silent Hunter е добре отгледан ъпдейт. Отделните части на основата са пипнати, без да се стига до дразнещи „неравности" в геймплея или значими по количество и качество новости. Контролът на подводницата се прилага посредством няколко прилични на външен вид екрана и комплект от икони. Всеки отделен компонент на плавателния съд си има собствен изглед – радар, сонар, торпедно отделение и т.н. Играчът може да влезе във всяко едно от тях и да разцъка с мишката всичко, което му се изпречи пред очите. Заучаването на огромен набор от клавиши и техните комбинации по подобие на истинските самолетни симулатори би помогнало, но в никакъв случай не е задължително. Ако сте попадали на предходните серии на играта, вече сте подготвен и контролът ще бъде зацепен за около десетина минути. В случай че сте новобранец, един до два часа ровичкане из опции, копчалъци и екранчета ще дадат добри образователни резултати.
Изкуственият интелект на противника и собствените моряци е добър. Корабите си плуват, екипажът се забавлява, а лошите индианци се опитват да напълнят перките на подводницата с дълбочинни бомби и оръдейни снаряди. Въпреки че управлението на подопечната машина е сравнително лесно, често оцеляването в битка и потопяването на порядъчно количество врагове е задача от изключителна трудност. Нацелването с торпедо на движещ се кораб е събитие, което трябва да бъде отработено поне половин час, преди резултатите да излязат на сцената. В интерес на истината предложените подводници разполагат и с оръдия и тежки картечници, които са силни и могат да пратят почти всеки кораб към дъното, но за целта наша милост трябва да изплува, при което се превръща в изключително лесна мишена за всякакви плуващи и летящи гадини.

На живо от фронта

Един от плюсовете на серията Silent Hunter – графиката - е стигнал до нови висоти. Картинките, които предлага Wolves of the Pacific, са детайлни и красиви.
Ако разполагате с достатъчно добра машина, ще можете да се насладите на едни от най-прекрасно симулираните водни и подводни пространства, както и на ефектно избухващи и потъващи противници. За съжаление за сметка на визията, аудиото на играта не е мръднало кой знае колко. Звуците са посредствени и дори на моменти бъгави. От време на време някои от звуковите ефекти или мелодийка изпадат в ужасяваща поредица от повторения. След кратко ровене в интернет установих, че проблемът е повсеместен и не опира единствено до изтерзаната ми щайга.

Епилог

Silent Hunter е една много специфична поредица. От една страна предложеното качество и ниво на детайли са просто прекрасни, но от друга, самата същност на играта и природата на машините, които се предлагат за управление, ограничава кръга от ентусиасти, които биха се захванали с нея. Въпреки това бих препоръчал Wolves of the Pacific на всеки, който харесва симулатори или пък обича да дебне и напада противника в гръб. В подводничарските геймки има нещо твърде изтънчено, ужасяващо и извратено. Нещо, което трябва да бъде пробвано поне веднъж най-малкото от любопитство.



19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:
До 10 компютъра – 3 игри
От 11 до 20 компютъра – 5 игри
От 21 до 50 компютъра – 10 игри
От 51 до 100 компютъра – 15 игри
Над 101 компютъра – 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД
GSM (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Жанр:	**Куест**
Издател:	**Adventure Company**
	www.TheSacredRingsGame.com
Изисквания:	**P 1.2 GHz, 3D Video card (64 MB)**
Брой CD:	**4**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Неизчерпаемата сила и безсмъртие отново са в героичните ви длани. Та-дъм!

Aura 2: The Sacred Rings

От незапомнени времена слънцето изобразява божественото и е един от малкото символи, които са употребявани по един и същи начин във всички култури (кръг с точка в центъра). Често се припокрива като смисъл с владетеля. Запознавайки ни с това, повечето източници пропускат да споменат и едно друго тълкувание, според което слънцето е символ на себеотрицанието. Слънцето грее за всички, а не само за избраните. То отдава от своята сила на всички и е в противоречие с егоизма. Това е тълкуването, което остава в съзнанието на героя. И именно с такъв герой се срещаме в Aura 2: The Sacred Rings.

Фродизми?

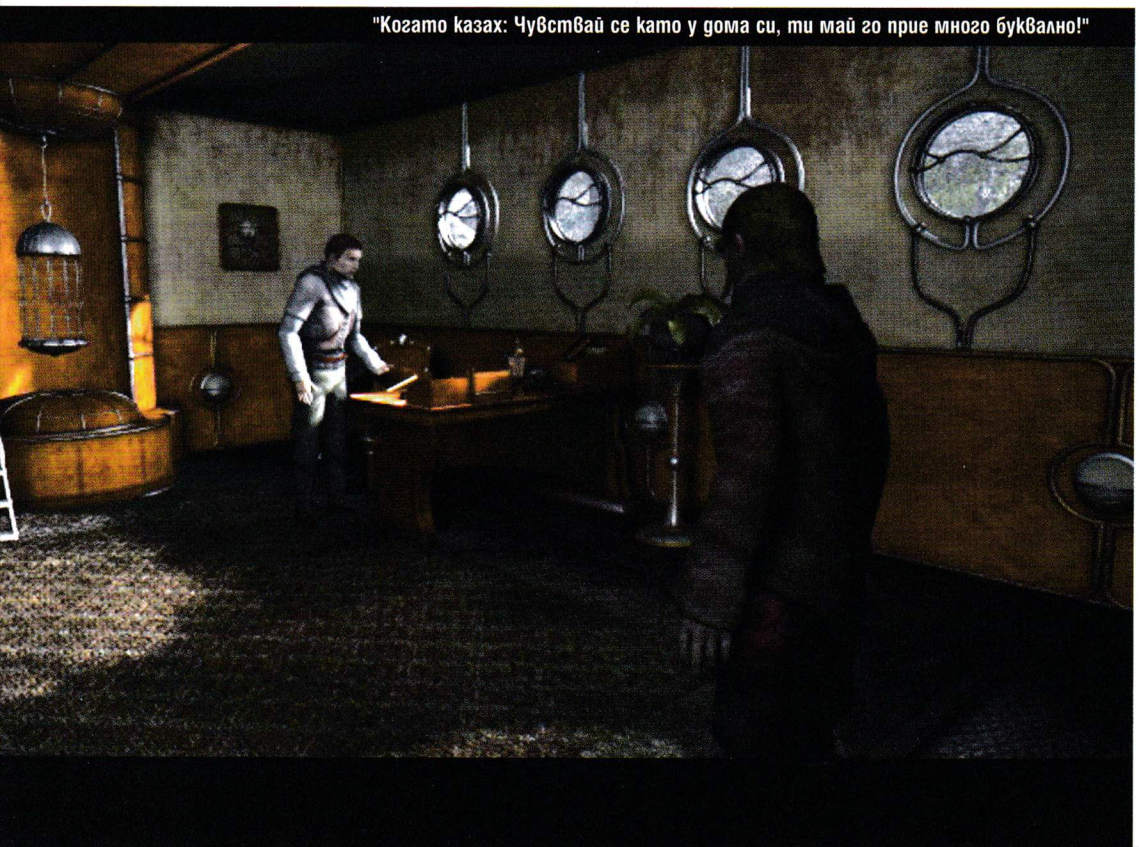
Поемайки роля, подобна на тази на Фродо, но някак още по-значима поради множеството пръстени, с чиято съдба е обременен, Уманг (героят) е готов да ни преведе и през втората част на това приключение. Една от основните разлики с Фродо, разбира се, е ръстът на нашето момче, но това не изчерпва всичко – той не цели да унищожи силата на пръстените. Магическите предмети дават на своя притежател безсмъртие и неизмерима сила. Уманг трябва да се справи с тази сила, а не да се плаши от нея. Целта му е да ги повери на Пазителите, които да ги охраняват, и да ги предпази от Клана на сянката, който желае да ги използва за нечисти цели. Удостоен с този товар и носейки бремето на предстоящите си избори, Уманг се материализира на едно напълно непознато място. Така започва и тази част на приключението – точно там, където ни остави предходната (след като събрахме пръстените).

„Тогава ще се бием на сянка..."

Според повечето критици играта е клонинг на Myst. Аз обаче се присъединявам към онази малка агитка фенове, които смятат, че Aura е по-интересна. Като дъжд от вражески стрели се сипят и обвинения, че е прекалено трудна. Предполагам, че не е замислена като игра за всички геймъри, а вероятно е насочена към феновете на жанра. И все пак не смятам, че има основателна причина те да не я закупят.
Не мисля, че играта е прекалено трудна. Дори напротив. Един от основните ѝ плюсове са пъзелите, които според мен са на точното ниво на трудност. Това ниво, при което не е необходимо постоянно да четете walkthrough и което ви кара да изпитате задоволство, че сте решили дадена задача сам. Има логика в решенията, които трябва да вземете, при това според мен са малко по-лесни от задачите в първата част. Освен всичко друго пъзелите са и в по-голяма степен вплетени в самата игра. Има по-голямо участие на други герои, използване на предмети от инвентара и като цяло логически връзки между отделните елементи на случващото се, които определено не позволяват на играта да се превърне в необоснована поредица от главоблъсканици.

Сакралното число

Играта е разделена на седем компонента. И докато в първата част се налагаше да изиграете световете последователно, тук се сблъсквате първо първоначалния сегмент – един кораб, който трябва да успеете да задвижите (там се материализирате), след което обаче ще попаднете в пет други свята, през които ще се налага да се придвижвате напред и назад, докато ги решите, а не последователно да ги преминете един по един. Накрая финалният сегмент се играе отново сам за себе си. Ще преминете през общо взето стандартни за един куест изпитания, което обаче не успява да направи играта безинтересна. Ще си наврете любопитния нос в леговището на вещица, дълбоко сред тините на блатата, ще вдишате леденя въздух по върховете на планините, където ще дирите лабораторията на един алхимик... После ще слезете и до мрачни, старинни гробища и минавайки през всички препятствия, ще стигнете до заветната цел – замъкът на Пазителите. Точно като в легендите, последната дестинация е и най-опасната – най-вътрешната част на лабиринта винаги крие най-много предизвикателства. Тук ще се наложи да запамети-


"Когато казах: Чувствай се като у дома си, ти май го прие много буквално!"

Не бива да се застояваме чак толкова дълго тук

Един от слугите на злото

Not long, my lord. Their world is moving away from us.

вате играта си доста по-често от преди, защото изненадващо се натъкваме на надписа „Game Over". Но отново, като в притчите, най-голямата награда е след преминаването на най-трудните изпитания. А за да я достигнете, ще пребродите мрачните катакомби на крепостта на Пазителите, ще прекосите подземия за мъчения, ще се изкачите до магическа кула и ще се потопите в знанията, скрити в древната библиотека. А след като се справите с всичко това, ще можете и да откриете смисъл да преиграете приключението (възможност, от която аз все още не съм се възползвала).

Хубавото в тази част на играта е, че не се усеща авторите да са бързали при създаването й. В предходната сякаш нещо ви тласкаше да приключите всичко набързо, краят дойде твърде неусетно и покрай отворения финал – някак незадоволително. Тук можете спокойно да си разглеждате в най-големи детайли всичко. Черта, която би могла и да подразни някои хора, но не и мен. Но детайлите са красотата на всичко и няма да излъжа, ако ви кажа, че от тях зависят част от успехите ви.

Това може и да не се чете :-D

Вглеждането в детайлите си има и своите минуси. Така ви се набиват и очеизбождащите грозотийки, които човек иска да премълчи, когато се е захванал да канонизира една игра. Aura 2 като цяло е красива, но определено не блести на фона на всички други съвременни заглавия. Доста неприятно е, че в някои филмчета се усеща нещо като голяма компресия. Неуместно според мен. Витаят слухове и за някакви грозотийки с текстурите, но честно казано аз не съм ги забелязала досега. Според много играчи и статичността при придвижването (с екран в дадена посока) е минус, но в случая аз смятам, че просто говорим за идея, доста вкоренена в този жанр, с която някак доста сме свикнали и не смятам, че е минус. Като друг недостатък се изтъква и наличието на само осем места, където можете да се записвате, защото към края на действието смъртността става досадно висока :-). За мен обаче осем са си достатъчно и също не бих се оплаквала от това.

Диагноза

Играта е качествена! Наистина смятам, че минусите не са много и не са силно осезаеми. Не я поставям в категорията на невероятните иновации – тя по-скоро поддържа доброто ниво, показано от други представители на жанра, като изпъква със свой неоспорим чар. Така че хвърлете й око, две или повече (ако са на противниковия клан).

- Магическа атмосфера
- Надминава първата част
- Идеално ниво на трудност на загадките
- Приятна класическа история и красиви локации
- Добро звуково оформление

графика
звук
геймплей

5.5

- Дребни бъгове при визията
- Усещането, което оставя, ако нямате save и се спомените :-)

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски 2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Trip House
ул.Цар Иван Асен 52
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
EDEN Travel
ул. Шандьор Петьофи 65
Магазин за мобилни аксесоари
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите)
до метростанция Вардар
Алтернатив Мол Green Center
Добринова скала 42, ет. 2
Call Center New Express
ул. Акад. Борис Стефанов 1

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г. Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**DreamCatcher**
www.genesisrisinggame.com	
Изисквания:	**P 1,5 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**3**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Когато очакванията не бъдат оправдани

Genesis Rising: The Universal Crusade

Дизайнът обира всички точки

Genesis Rising е поредният пример за това какво става с добрите идеи, когато те не са реализирани както трябва. И все пак това е първа игра на все още малкото и не особено известно американско студио Metamorf, така че все пак заслужава шепа поощрителни похвали заради опитите ѝ да разведри един жанр, в който на пръв поглед няма поле за оригинални изяви. Така че нека се потопим в необятния космос и видим защо се получи така...

Последният универсален поход

Събитията в Genesis Rising се случват в далечното бъдеще и са откраднати от неизвестен поне за мен европейски комикс. Почти три хиляди години са изминали от появата на онзи, когото хората наричат Спасителя. Човешката раса е завладяла почти цялата вселена и се възприема като божествена. Нейните представители вярват, че всеки един извънземен организъм е по-низше от тях създание и съответно всеки, който не им се подчини, бива жестоко наказан или направо унищожен. Едно от основните неща, което е позволило на хората да постигнат подобно глобално господство, е разработването на т.нар. Органиди – генетично създадени органични машини, които се адаптират с лекота към всяка противникова стратегия и технология.
Една малка част от Вселената обаче все още е останала неизследвана. Според легендите именно там е скрито Универсалното сърце – енигматично същество, дало живот на абсолютно всичко около нас. И вашата цел, разбира се, е да го откриете.

От извънземна гледна точка

След като преминете през леко скучната на моменти кампания с хората, чиито мисии, макар и особено динамични, не се отличават с кой знае какво разнообразие, ще получите възможност да се докоснете и до една от извънземните раси в Genesis Rising. Уви, на фракциите Lapis и Cold Whites не е обърнато вниманието, което те заслужават. И двете биха могли да изпълняват ролята на готини игрови раси, тъй като разполагат с доста различни методи на развитие. Едните са се научили да строят своите кораби от астероиди – може би най-неизчерпаемия ресурс в галактика. Другите притежават способността да оформят летателни машини от ледените комети, реещи се в пространството. Техните кораби могат да се регенерират, когато бъдат изложени на минусови температури, а когато два от тях се озоват в непосредствена близост, те автоматично ще започнат да се лекуват един друг. Все добри идеи, останали някъде встрани.

Космически вампири

Най-интересната и оригинална хрумка в Genesis Rising е начинът, по който авторите са решили да решат въпроса с ъпгрейдването на космическите кораби. Всъщност те не са машини в пълния смисъл на думата, а живи организми, които мутират, когато им сложите желания от вас ген. За тази цел трябва да убиете противников кораб и да го изсмучете от него. След това може да произведете каквито количества си пожелаете. Стига, разбира се, да имате достатъчно литри от най-важния ресурс в галактиката... кръвта. Колкото и странно да звучи, тя е основната съставка на вашите кораби. Все пак те не са някакви високотехнологични джаджи, а постоянно растящи, туптящи и кървящи организми. Когато убиете някой подобен противник с особено мощна огнестрелна сила, очаквайте екранът ви да се обагри в червеникавата лепкава течност, което на моменти изглежда хем смешно, хем жалко. Между другото не се изненадвайте, ако ви се догади и ви се прииска да повърнете на екрана си.
Като оставим това настрана, идеята за мутиращите кораби наистина е добре дошла. Така например един обикновен лек боец би могъл да бъде екипиран с далекобойни снаряди и здрава броня, докато друг да го направите по-бърз, да му сложите енергиен щит и да го снабдите с по-скорострелни оръдия.

Странно, но факт

Проблемите в Genesis Rising обаче въобще не са за подценяване. Това е една от малкото игри на пазара, която не ви позволява да променяте почти каквито и да било геймплей-настройки по нея. Нито може да определите нивото на трудност, нито да дадете на пауза, за да обмислите следващия си стратегически ход (а при толкова динамична геймка и при липсата на нормален сейв, това често се налага), нито да увеличите или намалите скоростта, с която да протичат действията. На моменти кампанията става просто нетърпима, а постоянно преиграване

Мазната графика не прави геймплея по-добър

Корабът-майка е досущ като пришълеца на Гигър

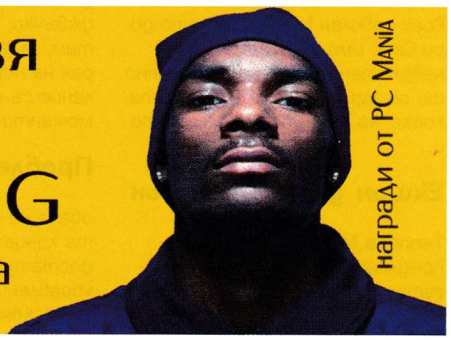
Търговията и дипломацията, макар и на заден план, също имат ефект в играта

на някоя от мисиите, било то защото е прекалено трудна или защото малко нескопосаният начин на управление на корабите (двоен ляв клик върху кораб дори не избира всички подобни единици от този тип), е способно да ви накара да захвърлите Genesis Rising в своето виртуално кошче.

Проблемите в Genesis Rising обаче не свършват дотук. Освен че корабите ви не могат да застават в специфични бойни формации, което на моменти затруднява по-оспорваните битки, никога не може да бъдете сигурни и в какъв точно ред ще стигнат до желаното от вас място. Патфайндингът е ужасен и това прави опитите ви да избегнете противников снаряд, летящ срещу вас, почти невъзможен. Използването на генетичната лаборатория по време на сражение също граничи с абсурда, защото играта не смята за необходимо да спира на пауза, когато влезете в това меню – битките продължават да се вихрят с пълна сила на заден фон.

"Пришълци" в космоса?

Ако има място, където Genesis Rising наистина да изпъква, то това е нейната визия. Дизайнът на корабите, макар и очевадно повлиян (или директно изкопиран) от творчеството на Гигър – същия онзи дизайнер-лудяга, създал уникалните пришълци, които тровеха живота на Сигърни Уивър в четири филма подред – е умопомрачително добър. Космосът също е пресъздаден с вкус, макар че не се отличава особено от останалите игри на тази тематика (уви, усещането за дълбочина отсъства поради простата причина, че действието протича на една основна плоскост). Добре дошъл е и фактът, че кадрите в секунда не падат твърде често. Играта е прилично оптимизирана и рядко ще ви скрои номер да започне да насича в по-оспорваните мелета. Genesis Rising определено има потенциал. Той обаче е пропилян, а леко дразнещата религиозна тематика в нея се усеща от всеки ъгъл (дори главният герой се казва Iconah). Ако ви харесват подобен тип геймки, най-добре се насочете към нещо старо и стойностно – Homeworld за феновете на RTS-и или Galactic Civilizations за онези от вас, които обичат походовите стратегии.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр: **Екшън**
Издател: **Ubisoft**
http://tmntgame.us.ubi.com
Изисквания: **P 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC, PS2, GC, PSP, DS, Xbox 360, Nintendo Wii**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Завръщането на земноводните побойници

Teenage Mutant Ninja Turtles

Teenage Mutant Ninja Turtles определено е игра, предназначена за една конкретна група потребители – тези, които все още нямат навършени дванадесет годишна възраст. Това от една страна означава, че геймката е мега лесна и опростена, а от друга, че за създаването ѝ не са положени кой знае какви усилия. Много е неприятно, когато водещи разпространители и разработчици като Ubisoft си позволяват да прилагат подобни плоски хитринки. Системата е добре позната - взима се известен комикс герой/и или популярен сюжет, които се използват като основа за създаването на недъгави компютърни игри. Те обикновено се правят с минимален бюджет, а целта им е да генерират максимални приходи, осланяйки се на известния първоизточник, но не и на качествен геймплей.

Представете си следната ситуация. Консервативен чичко отива да купи подарък за рождения ден на 7-годишния си син. Влиза в магазина за играчки, завърта се напред-назад и тутакси се озовава пред щанда с компютърни игри. Поглежда ги оттук-оттам, но нито една от геймките не му говори нищо. Тогава вижда добре познатите му зеленикави костенурчести герои, застанали в героична поза на обложката на една кутия. Решението вече е просто, в следващия момент човекът се вози доволен към къщи, като дори вече има подарък за своя невръстен син, който вероятно ще се зарадва на лъскавата опаковка, но не и на съдържанието ѝ...

Екшън джъмп енд рън

Teenage Mutant Ninja Turtles предлага една не особено трогателна история, която ще ви представи накъсани моменти от живота на зелените герои. Посредством множество ретроспективни елементи ще се пренасяте в отминали времена, които често нямат особено смислена връзка с основния сюжет, в който става въпрос за банда лошковци, налазили улиците на Ню Йорк, чиито задници трябва да сритате.

Играта е разделена на не особено дълги нива, в които имате три основни цели. Първо – да скачате до припадък, второ – да избиете всички бавноразвиващи се противници и трето – да съберете едни специални джвъчки, разпръснати насам-натам, за да спечелите бонус накрая на нивото. С това за съжаление се изчерпват основните моменти в геймплея.

Проблемът

обаче не е само в необмислената концепция. По-сериозен недостатък е нефункционалното управление и неадекватната камера, която постоянно създава проблеми. Тя има странното свойство да предлага възможно най-неподходящия ъгъл, от който можете да видите героя си в дадена ситуация. Поради тази причина често пъти ще се озовавате на дъното на разни дупки, които принципно трябва да прескочите. Въпреки всичко обаче, това едва ли трябва да ви притеснява много, защото практически в геймката не се умира. След като паднете в някоя безкрайна яма или ви наритат здраво, изсмуквайки цялата ви кръв, в най-лошия случай ще се преродите „няколко крачки" по-назад. Ако към това добавим и факта, че противниците ви са мега зажморцани и че трябва да им се помолите, за да ви ударят, излиза, че престоят в света на Teenage Mutant Ninja Turtles е напълно безопасен. Така че, родители, не се притеснявайте, позволете на децата си да играят на това заглавие – то е толкова безобидно и безкръвно, колкото и безсмислено.

+
- Костенурките са готини
- Що-годе сносна графика
- Множество акробатични движения

графика
звук
геймплей

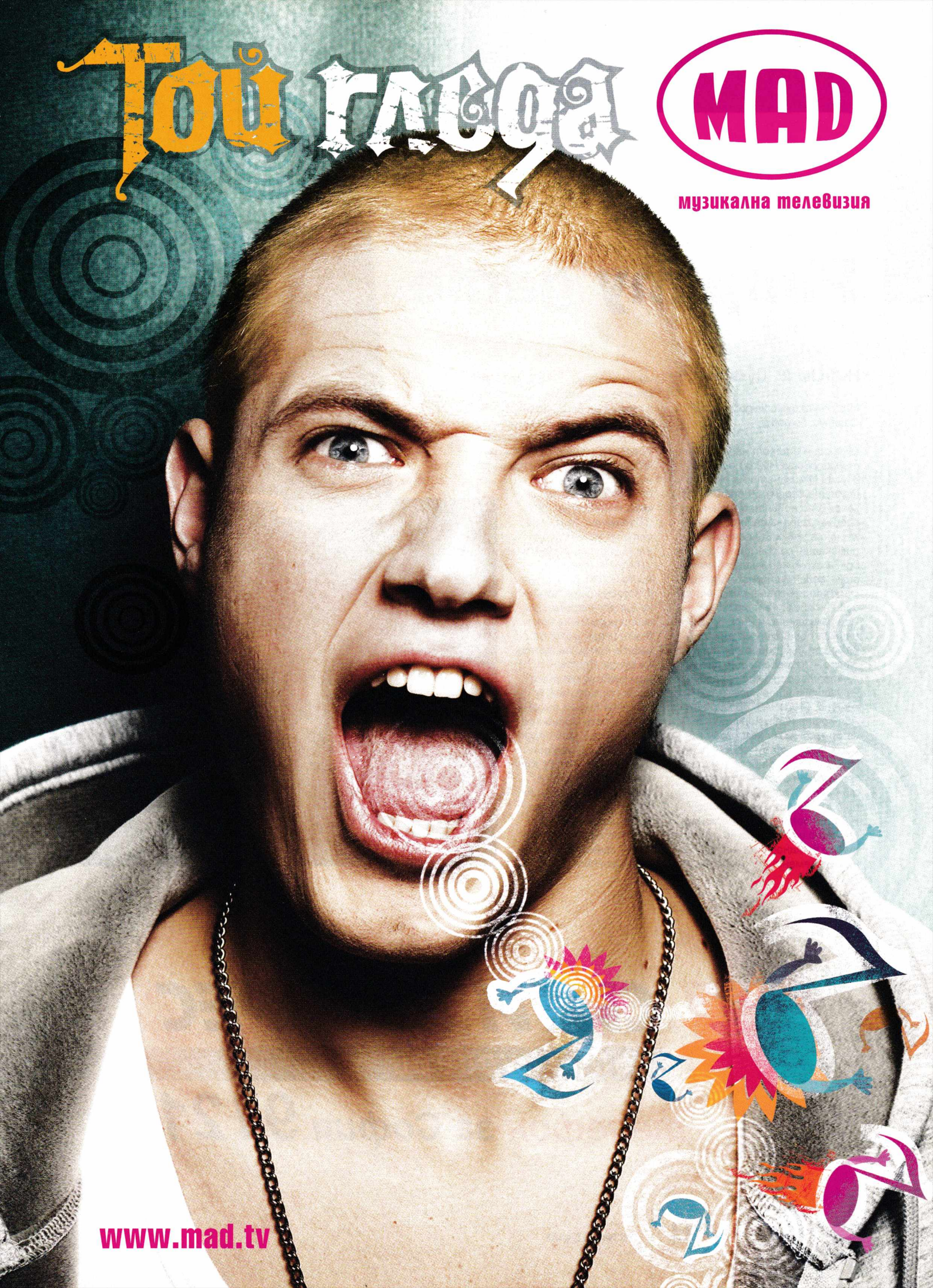
3.5

–
- Недомислена бойна система
- Зомбирани, неадекватни противници
- Кофти камера

Той гласа

MAD

музикална телевизия



www.mad.tv

Пламен Димитров

Pimp my game

Half-Life 2: Dystopia

http://www.dystopia-game.com/
Статус: Готов

Dystopia е един от най-очакваните модове за HL2 в последно време. Излизането на окончателната версия 1.0 беше отразено като новина по повечето специализирани сайтове. След като тествах въпросната модификация, се убедих, че цялата врява около нея не е напразна – това действително е един от малкото наистина различни модове, появили се напоследък. При излизането на нов графичен енджин повечето модъри се втурват към добре познатото старо – разработки на тема контратероризъм с вариации на участващите лица: САС, Тюлените, СПЕЦНАЗ, ГДБОП и т.н. Авторите на Dystopia обаче са се ориентирали към далеч по-оригинален жанр – сайбърпънка. Налице имаме отборен екшън, като мелето е между отрядите на корпоративните наемници и така наречените Punks. На пръв поглед нищо нетрадиционно с изключение на декорите, но всъщност не е така. Основен елемент от геймплея е, че можете да се "включвате" в определени терминали и по този начин да влизате в киберпространството. То е съставено от шарени коридори и стаи, представляващи дебрите на Мрежата, само че визуализирани (нещо подобно на старите филми за хакери или играта Tron 2.0). Ключът към победата се крие в добрата координация между хакерите и обикновените войници, както и в подходящата комбинация от класове, оръжия и импланти, която всеки играч може да си избере преди началото на рунда. Проблем е единствено неприятната прилика между външния вид на съюзниците и противниците, която може да ви подтикне към поне единдва неволни friendly kill-а. Модификацията е доста комплексна и като цяло трудна за новите играчи. За жалост не поддържа ботове, срещу които да се подготвите за сблъ-

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

ска с живи противници. Много от играчите по сървърите пък предпочитат да напуснат игра, вместо да обяснят това-онова на новаците и положението често е доста неприятно. Ако сте някой от "про-играчите": дайте шанс на младежта :).

Half-Life 2: Pirates, Vikings, Knights II

http://www.pvkii.com/
Статус: Бета

Има доста игри за рицари, доста по-малко за пирати и на практика почти никакви за викинги. А на заглавие, което да обединява тези три социални прослойки, лично аз не съм попадал. Или поне до сблъсъка ми с мода, който носи доста тромавото име Pirates, Vikings, Knights II. Този мод не изисква особено умуване над бойни тактики и стратегии и точно това го прави адски забавен за игра. Добре организиран отбор винаги ще победи шайка новаци, разбира се, но дори да не сте в такъв звезден тим, пак можете да се позабавлявате доста. Както се досещате, можете да избирате измежду трите "занаята": рицар – тежко бронирани, но тромав; пират – лошо бронирани, но екипиран с огнестрелни оръжия и барут; или викинг – умерено бронирани и размахващ огромна брадва. Изборът, честно казано, не е от съществено значение, а е по-скоро естетически. Всеки боец има по два комплекта оръжия: голям двурък меч или меч и щит за рицаря, рапира или пистолет за пирата и тежка брадва или две по-малки секирки при викинга. Всички оръжия са адски добре моделирани, а повечето карти са доста свежарски оформени.
Това не е окончателната версия на мода, като се очаква да бъдат добавени още класове, подробности от рода на stamina-бар и т.н.. Но настоящата версия е напълно стабилна и става за игра.

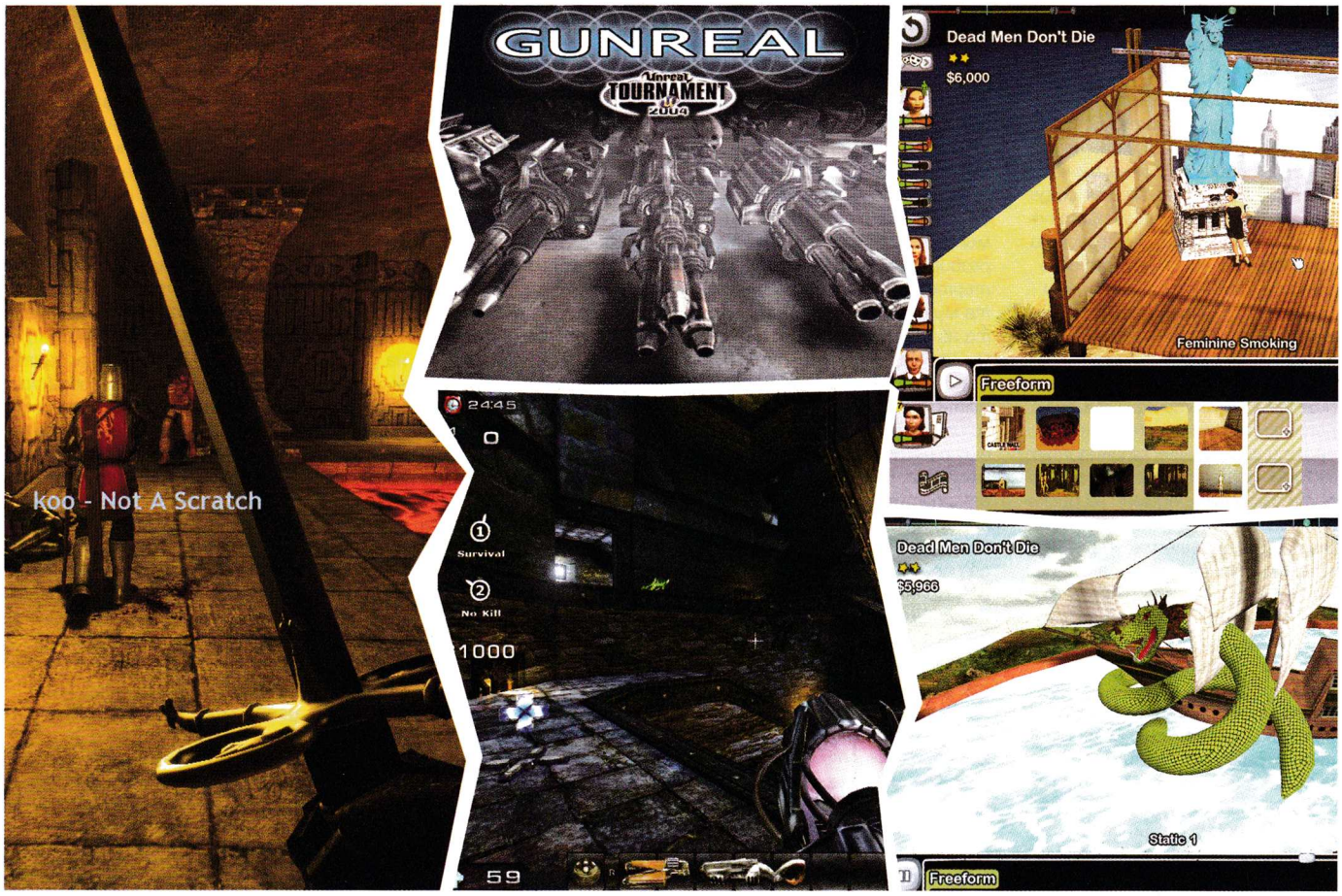
Unreal Tournament 2004: Gunreal

http://www.deefrag.com/gunreal/
Статус: Незавършен

Според създателите си този мод е готов на 90%, но въпреки това все още няма работеща публична бета. Идеята му е да промени из основи геймплея на UT2004. Авторът твърди, че не е бил доволен от това колко "слаб и плах" (по неговите думи) бил екшънът в играта. По този въпрос може да се поспори разпалено, разбира се, но така или иначе той се е опитал да поправи тази слабост чрез различни мутатори. Когато и това не помогнало, авторът проектирал и моделирал нови оръжия и се заел да променя начина на игра, без да пипа режимите или картите. Версия 1.0 или поне някаква бета би трябвало да излезе в следващите няколко месеца, така че ще видим дали се е справил. Във финалната версия ще бъдат включени 14 нови пушкала, които, подобно на добрия стар CS, няма да се намират разпилени по пода, а ще трябва да се купуват; размерът на играчите ще е увеличен, за да си личат отдалеч и други такива благинки. Пък дали авторът е успял да направи боя по-солиден, предстои да разберем.
Gunreal се явява предшественик на по-голям мод за Unreal Tournament 3 с работно заглавие Ground War, но тъй като и двете са още далеч на хоризонта, за тях ще си говорим, когато му дойде времето.

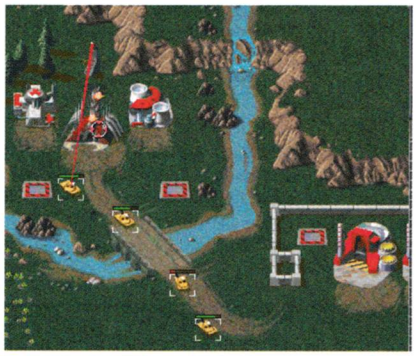
The Movies: Допълнителни декори и костюми

Това не е точно мод, а моя лична колекция от различни декори и костюми, с които да разнообразите филмите си в играта. Въпреки огромните си възможности, The Movies реално е доста ограничен откъм това какви киноленти можете да заснемете. Общо взето, ако искате да направите свой римейк на "300", почти сигурно няма да успеете. Играта е невероятна, няма спор, но авторите ѝ от Lionhead начело с Питър Молиньо като че твърде скоро решиха да я изоставят. Единственият излязъл експаншън нанесе твърде малко промени по геймплея и на практика не добави нищо, с изключение на появата на каскадьори. Да не споменаваме за откровено дебилната система за отключване на допълнителни костюми и декори през интернет, като за целта трябва да натрупате точки, които пък ви дават потребителите на сайта на играта според това колко качествени са филмите, които качвате – пълна глупост е да разчиташ на снизхождението на други хора, за да използваш пълните възможности на собствената си игра.
Както и да е, в колекцията ще намерите някои доста добре направени неофициални сетове и дрехи, които може би ще ви позволят да заснемате филми, които преди това са били невъзможни. Инсталацията им не е особено лесна, но щом веднъж му хванете цаката, четейки от някой readme файл, няма да имате проблеми по-нататък.



Георги Панайотов

Command & Conquer: Tiberian Dawn



Рубриката ретро е една от любимите ми. Всеки път, когато я чета или пиша, се пренасям назад във времето и се отдавам на сладки спомени, които понякога прерастват в страхотни спорове с разни агенти от старата школа. Днес ще се върнем доста назад - с над десет години. В момент, когато бях все още осмокласник и прохождащ геймър. Когато думата Пентиум беше още нова и екзотична. Процесорите за простосмъртни бяха просто x386 и x486, стандартът за RAM - 8 или 16 мегабайта, а игрите излизаха предимно на дискети. Тогава пазарът на стратегиите също не беше много разработен. Качествените заглавия в общи линии бяха четири. Ако се кефиш на фентъзи, цъкаш WarCraft или Heroes, ако пък фантастиката ти е по сърце - Dune или Master of Orion.

С напредъка на технологиите се появиха и първите CD версии на тези игри. Изпъчиха гърди WarCraft 2 и първият Command & Conquer (често бъркан с продължение на Dune). И тъй като и двете излязоха почти по едно и също време, сблъсъкът между феновете им бе равностоен на среща на две себеуважаващи се агитки на Левски и ЦСКА. С други думи - заформи се спор, чийто край така и не се виждаше. Тогава, като все още прохождащ геймър, бях доста стереотипен в разбиранията си компютърен ентъртейнмънт и предпочитанията ми бяха насочени към продукта на Blizzard. Доста по-късно ми "дойде акълът в главата" с излизането на Tiberian Sun. Веднъж зарибен, си изрових всички останали игри с C&C отпред, барабар с експанжъните, за да стигна до момента, в който ликът на Юри от статията ми за Red Alert 2 красеше корицата на PCM.

Връщайки се в тези години, мога да оценя колко иновативна и революционна за жанра беше C&C. В нея се проследяваха събитията на първата война между GDI и NOD след падането на метеорита, донесъл на Земята елемента тиберий. Златно време, в което минералът е много ценен. И тъй като действието се развива през 90-те, малко след появата на тиберия самите NOD и GDI са доста по-различни от съвременния си облик. GDI са наследници на ООН, като основната им сила са могъщи, скъпи, сравнително бавни машини. Братството пък все още не е възприело култа към Кейн и е по-скоро глобална терористична организация, отколкото фанатизирана религиозна дружина, следваща военна доктрина. Историята е страхотно добре изградена и развивана във всяко едно продължение. И може би с малко повече късмет някой ден ще я видим под формата на добре написана книга или филм, защото определено си го заслужава. Високотехнологичните войски на двете фракции нямаха нищо общо и като визия, и като усещане на игра в сравнение с орките и елфите. И това беше само началото. C&C издигна изометричните стратегии на съвсем ново ниво. За разлика от повечето други игри на пазара, само в нея можеше да създадеш неограничено количество единици (ако имаш търпение да събереш нужните ресурси де). Техният контрол беше невероятно удобен и интуитивен - за първи път се появи възможността да задържиш бутона и да селектираш множество войски едновременно. Но най-революционна беше опцията за даване на заповеди с по един бутон - директно на местност или враг. Други особени черти, превърнали играта в хит, бяха невероятните филмчета между мисиите и музиката по време на самите нива. Още от самото начало Westwood създадоха традицията да наемат професионални холивудски актьори и да реализират с тяхна помощ невероятни за времето си (а и сега) към сцени, оползотворявайки капацитета на CD технологиите. За да придобиете по-добра представа за какво говоря, ще спомена, че във време, в което дате rip-овете бяха масовият начин за дистрибуция на игри, си скъсах задника да си намеря пълните версии на C&C. А по отношение на музиката: още си пазя директориите със саундтрака на Tiberian Sun - невероятни парчета, блестящи като съдържание и реализация, променили концепцията за геймзвучаване по принцип. Сега може би разбирате по-добре защо Tiberium Wars го очаквах с такова нетърпение и си обяснявате дивия ентусиазъм, който изпитах, след като го видях. Пред EALA стоеше нелеката задача да задоволи моите (и на още милиони фенове) очаквания.

Продължението на най-сладурския пъзел с извънземни за всички времена! Това е Dweebs 2!

В едно доста странно бъдеще и в една в пъти по-далечна галактика от когато и да било... малките дуийбс са изоставени безпомощни на нашата планета Земя, след като космическият кораб, който е превозвал този доста странен и необичаен товар, се е разбил преди десетки години. Сега те се нуждаят от наистина добър и услужлив човек, който да им подаде ръка, защото дуийбс определено не са сред най-умните същества в галактиката. За сметка на това обаче са изключително обичливи и сладки и повечето хора просто не могат да им устоят.

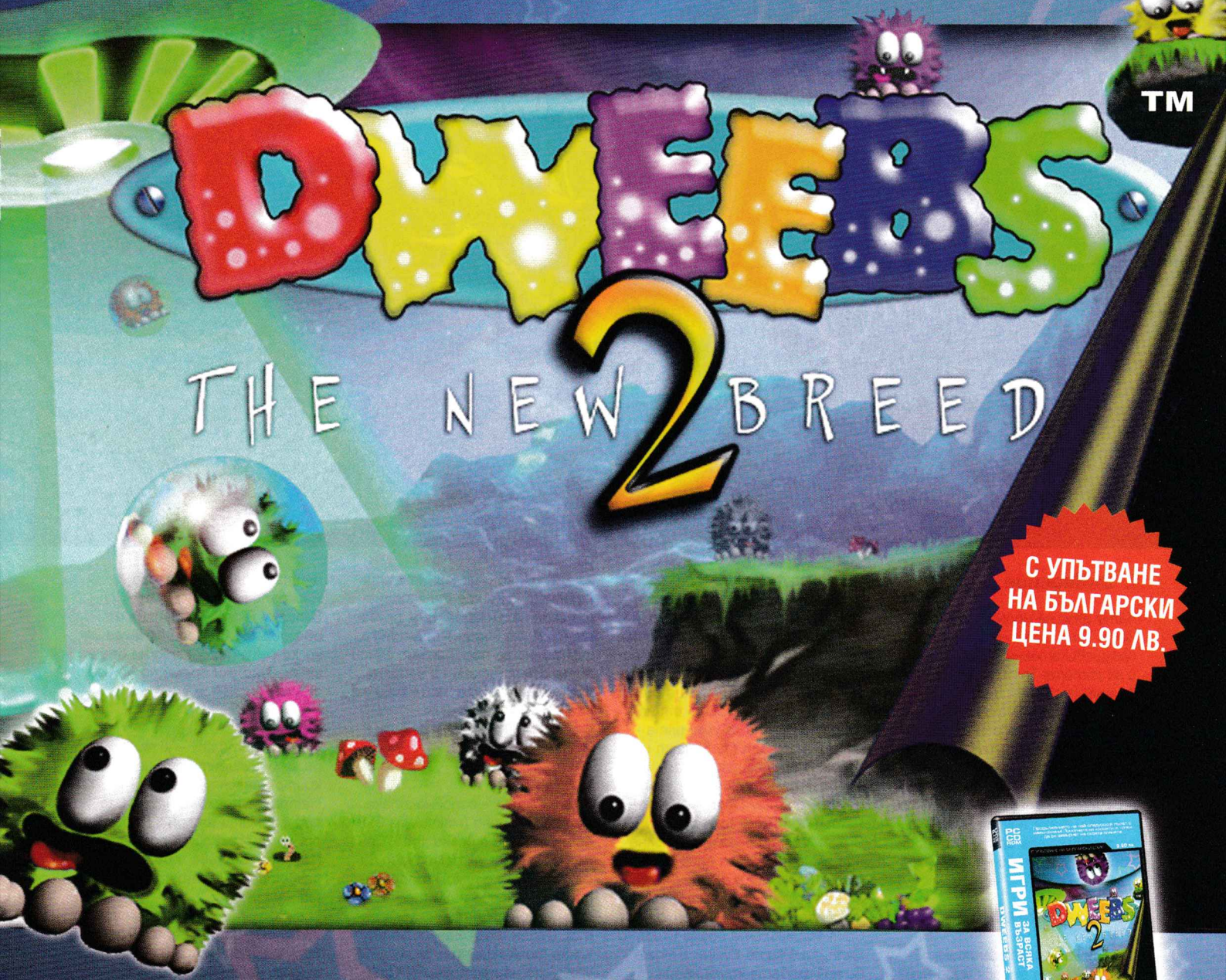
Но за съжаление злите Уивил дуийбс са готови на всичко, за да ви попречат, а НЛО-то, дошло да евакуира малките сладури, не може да кръжи твърде дълго над Земята. Затова побързайте!

Помогнете на косматите топки да се завърнат на своята родна планета като поставяте специални командни блокове и същевременно – избягвате множеството капани, които ви дебнат по пътя. Използвайте специалните бонуси, разпръснати навсякъде, и разкрийте мистерията зад десетките пъзели. Състезавайте се с времето във всяко ниво и спасете малките дуийбс.

А, и за малко да забравя – поради твърде дългия си престой на земята те са се научили да се размножават. И техният брой не престава да расте! Може би ще се опитате да се възползвате от това тяхно необичайно умение, за да решите някои от загадките?

ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Неангажираща логическа игра с множество предизвикателни пъзели;
- Двадесет и четири нива, разположени в осем различни светове;
- Подходяща и за малки, и за големи;
- Чаровна визия и свежо чувство за хумор;
- Може да тръгне на почти всеки компютър;
- С упътване на български език.



Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Владимир Тодоров

Titan Quest: Immortal Throne

I. Въведение

Като цяло на нормална трудност Titan Quest не е особено предизвикателна. Същото важи и за Immortal Throne. Ако за първи път пускате подобно чудо, използвайте момента докато все още е лесно да свикнете с тънкостите на геймплея. Експериментирайте постоянно, преразпределяйки точки от едни умения на други в специализацията и така неусетно ще се подготвите за Epic и Legendary, които определено не са разходка в парка.

II. Dream Mastery

1. Кратка характеристика

Експанжънът добавя една нова специализация – т.нар. Dream Mastery. На пръв поглед тя е предназначена за по-битка-джийски настроените играчи, тъй като те ще получат повече сила, отколкото интелект. Но поради простичкия факт, че при качването на ниво и двете статистики се увеличават постепенно и хора, предпочитащи мятането на магии, също биха могли да се възползват от нея. Същото важи и за уменията – от една страна те вдигат цялостния ви демидж (и меле, и магия, и далекобойност), а от друга – подпомагат вашия домашен любимец. Това прави Dream Mastery идеално допълнение за почти всяка една от останалите специализации. Може би най-добрият избор е да я съчетаете с Hunting, Defense или Spirit. Избягвайте обаче Dream и Earth, тъй като Evoker е може би най-слабата комбинация. Разгледайте приложените таблици. Едната (№1) показва възможните кръстоски между Dream и останалите специализации, както и основните статистики, с които ще започнете играта. Докато чрез другата (№2) ще видите нагледно как точно се подобряват основните статистики на героя с всяко ниво, което той качва на своята специализация.

2. Умения

Ниво 1

Psionic Touch – основна атака. Натрупва заряд (максимум 3) в оръжието ви с всеки удар. При следващия замах демиджът ви се увеличава с няколко процента (30 на първо ниво и до 96 при пълно развитие на уменията). Освен това нанасяте няколко точки щети и върху vitality-то на противника. Отключва Psionic Burn.

Distortion Wave – мощна вълна, помитаща всичко по пътя си и забавяща враговете с 50 процента. Отключва Chaotic Resonance.

Sands of Sleep – приспива и обездвижва враговете ви за няколко секунди, докато не бъдат атакувани или времето не изтече.

Ниво 4

Trance of Empathy – активна аура. 3-10 процента от щетите, които нанасяте в радиус от 12 метра, се прехвърлят на вас под формата на кръв. Процент от демиджа, който получавате (15 на първо ниво и 60 при пълно развитие на уменията), се връща на врага.

Lucid Dream – пасивно умение. Увеличава в проценти цялостния, електрическия и vitality демиджа, който нанасяте. Отключва Premonition.

Phantom Strike – изчезвате от света на живите, придвижвате се незабелязано до вашата цел

и й нанасяте от 35 процента повече демидж (на първо ниво) до 190 (при пълно развитие на умението). Отключва Dream Stealer.

Ниво 10

Premonition – увеличава в проценти защитните и нападателните ви умения. Отключва Temporal Flux.

Summon Nightmare – призовава вашия домашен любимец, чиято основна атака е псионичен лъч, нанасящ vitality и обикновен демидж. По-късно може и да изстрелва 10 снаряда, които преминават през противниците. Освен това има шанс да избегне вражеска атака – както меле, така и далекобойна. Отключва Hypnotic Gaze.

Psionic Burn – нанася между 36 и 150 електрически демидж (в зависимост от развитието на умението) в рамките на 4 секунди. Освен това увеличава с няколко процента атаката ви срещу демони.

Dream Stealer – поразява 3-6 противници с 171-382 демидж (в зависимост от развитието на умението. Извлича определено количество енергия от тях в рамките на три секунди и ги зашеметява за 1.5 (до 4.5 секунди максимум в зависимост от инвестираните в Dream Stealer точки).

Chaotic Resonance – нанася 14-56 процента повече демидж и намалява бронята на врага с 25-168 точки за 5 секунди (в зависимост от развитието на умението). Отключва Psionic Immolation.

Ниво 16

Trance of Convalescence – активна аура. Абсорбира определен процент от щетите, които получавате. Увеличава регенерацията ви на здраве и енергия.

Hypnotic Gaze – обърква противниците ви и ги кара да се шляят безцелно между 3 и 6.5 секунди (в зависимост от развитието на умението). Отключва Master Mind.

Distortion Field – пасивен бъф. Има 5 процента шанс да се активира. Тогава, в рамките на 15 секунди, абсорбира част от щетите, които получавате, и връща на врага част от демиджа, който той ви нанася.

Distort Reality – мощна вълна, която в рамките на 8 метра нанася 57-225 демидж и 45-164 vitality демидж (в зависимост от развитието на умението) и зашеметява противниците ви за 1.5 секунди. Отключва Temporal Rift.

Ниво 24

Temporal Flux – увеличава скоростта ви с 2-12 процента, шансът да избегнете далекобойна атаката с 3-15 процента и резистенцията ви към забавяне с 8-28 процента (в зависимост от развитието на умението).

Psionic Immolation – нанася между 96 и 544 електрически демидж (в зависимост от развитието на умението) в рамките на 4 секунди. Освен това увеличава с 50 процента атаката ви срещу демони.

Ниво 32

Trance of Wrath – изгаря противниците ви в радиус от 2.8-5 метра с 26-182 електрически демидж (в зависимост от развитието на умението) в рамките на 4 секунди. Освен това прекъсва възможността им да изпълняват уменията си за 1 секунда.

Master Mind – увеличава общия демидж на всички домашни любимци в радиус от 15 метра с 5-40 процента и подобрява регенерацията им на здраве и енергия с 30 до 135 процента (в зависимост от развитието на умението).

Temporal Rift – нанася между 216 и 768 електрически демидж (в зависимост от развитието на умението) в рамките на 4 секунди. Освен това увеличава атаката ви срещу демони с 27-

Табл. 1 – Увеличение на статистиките

Ниво	Сила	Интелект	Здраве	Енергия	Ниво	Сила	Интелект	Здраве	Енергия
1	2	2	35	8	**17**	34	30	595	136
2	4	3	70	16	**18**	36	31	630	144
3	6	5	105	24	**19**	38	33	665	152
4	8	7	140	32	**20**	40	35	700	160
5	10	9	175	40	**21**	42	37	735	168
6	12	10	210	48	**22**	44	38	770	176
7	14	12	245	56	**23**	46	40	805	184
8	16	14	280	64	**24**	48	42	840	192
9	18	16	315	72	**25**	50	44	875	200
10	20	17	350	80	**26**	52	45	910	208
11	22	19	385	88	**27**	54	47	945	216
12	24	21	420	96	**28**	56	49	980	224
13	26	23	455	104	**29**	58	51	1015	232
14	28	24	490	112	**30**	60	52	1050	240
15	30	26	525	120	**31**	62	54	1085	248
16	32	28	560	128	**32**	64	56	1120	256

Полезен трик

Както знаете, след като инсталирате Immortal Throne, може да импортвате герои от оригиналната игра в експанжъна и да ги преименувате. Работата е там, че благодарение на тази опция, съществува един дребен трик. Чрез него бихте могли да започвате с нови герои, директно достигнали по-високо ниво на опит. За тази цел направете нов герой в оригиналния Titan Quest. Качете няколко нива, без да избирате специализация (mastery) и без да разпределяте каквито и да било точки по статистиките. След това го импортнете и преименувайте в експанжъна колкото пъти си поискате. По този начин ще може да започвате да играете директно с герои на по-високо ниво и без нито една разпределена точка.

173 точки, вкаменява противниците ви за 1.5-7 секунди и извлича 15 процента от тяхната енергия.

III. По-трудните босове и как да ги победим

Общи съвети

Както и в оригиналния Titan Quest, най-добре натрупайте предмети, предлагащи резистенция от най-различни магии, ако босовете ви се сторят прекалено трудни. Това често помага срещу същество, нанасящо огромен демидж в секунда. Не забравяйте да презаредите запасите си и от еликсири.

1. The Gray Sisters

Те са общо три и определено удрят силно – всяка една от тях нанася около 4000 основен демидж с 0 vitality резистенция. От време на време призовават и една червена буря, правеща около 6000 демидж в секунда в района си на действие, така че най-добре за вас е да не сте под нея. Сестрите правят малка пауза, преди да метнат тази магия, така че имате достатъчно време да се измъкнете. Ще ви тормозят и с thunderclap, който нанася почти толкова щети, колкото и червената буря. Не на последно място – като че ли онази сестра, която държи окото, е малко по-силна от останалите две.
Единственото слабо място на тези три босa е, че са изключително зле физически – около 50,000 кръв. Ако имате домашен любимец, използвайте го, за да разсее две от тях, докато вие помпате третата. В противен случай ще трябва да се заредите с множество еликсири и предмети, даващи ви vitality резистенция. Ако сте далекобоен герой, ще ви бъде доста полезно, тъй като ще можете да избягвате атаките им с лекота – точно както при битката с горгоните.

2. Charon

Едно от основните неща, които трябва да знаете по време на битката с Хирон, е да не заставате край места, където мостът има пролуки. Лодкарят ще накара реката да се надигне и тя ще ви убие мигновено. Той замеря по вас нещо подобно на водни топки с нулева резистенция, всяка от които нанася по 2000 демидж, и призовава по два призрака, които да му помагат. След като го победите веднъж, той се трансформира и излита. Тогава получава специален удар, с който ви праска с помощта на греблото си за 4000+ щети и ви прекъсва за около 1 секунда. Тази атака има доста голям обхват, така че най-добре е да бягате от него, когато той се опитва да я изпълни. Няма повод за притеснения – Хирон е достатъчно бавен. Когато обаче сте далече от него, той прави магия, с която призовава голяма водна стена, която нанася 3,000+ демидж. Просто се върнете обратно до него и продължавайте да го помпате. Стойте настрана от пролуките в моста, лекувайте щетите от водните топки с еликсири и бягайте настрани всеки път, когато видите, че започва да вдига греблото си.

3. Cerebus

Триглавото куче ви помпа основно с отровни атаки. То има два удара – отровен дъх, който нанася 6000+ демидж за определен период от време, но това може да бъде излекувано с еликсир. Освен това плюе малки отровни топки към вас, всяка от които нанася по 4000 щети.
Най-добрата тактика срещу Цербер е да се заредите с предмети, даващи ви добра poison резистенция. В никакъв случай не се доближавайте до цепнатините в стаята, тъй като той изхвърля отрова през тях, която ще ви убие мигновено. Поради тази причина е добра идея да се биете с него на входа. Имайте предвид, че преди да пусне отровата през цепнатините, Цербер се изправя на задните си крака.

IV. Реликви и чармове – къде да ги открием?

1. Чармове

Tortured Soul – първите няколко нива в Tower of Judgement е пълно с тях, падат най-вече от отровните чудовища. Увеличават (в проценти) щетите, които нанасяте на демони.
Spiny Shell – от раците по плажовете в началото на експанжъна. Увеличават щетите, които нанасяте, с няколко точки, и подобряват шанса ви да блокирате атака с щит.
Hydradon Hide – от Hydradonите в горите Ixian woods, близо до водопада. Увеличават здравето ви с няколко точки и намаляват (в проценти) щетите, които получавате от зверове.
Crystal of Erebus – в двореца на Хадес. Трябва да изпълните куеста с кристалите (като ги унищожите). Тогава ще получите пет кристала – можете да се сдобиете само един пълен комплект чарм на герой (и на трудност). Увеличава резистенцията ви към атаки, нараняващи вашето vitality.
Fury's Heartblood – от Furies, с които The Salt Flats и Elysium е пълно. Увеличават vitality щетите, които нанасяте.
Albino Spider Web – от паяци Albino в Cave of Whispers (там, където взимате Mirror of psyche). След последния фонтан преди Хадес също има малко от тях. Този чарм ви дава няколко процента шанс, когато врагът ви удари, да му отвърнете с електрическа атака.
В играта има няколко области, където може да събирате най-различни чармове едновременно. За предпочитане е да ходите повече на такива места, отколкото да се съсредоточавате върху нещо конкретно.
Областта между Sparta и Nessus: Diseased Plumage и Boar Hide.
В Knossos: Demon's Blood, Pristine Plumage, Bat Fangs и Mechanical Parts.
В Parnassus Caves: Venom Sac, Bat Fang и Demon Blood.
Pyramids (към Gizat): Rigid Carapace, Spectral Matter и Vile Ichor
Между Thebes и Memphis: Lupine claws и Demon's Blood.
Заснежените райони на Азия: Saber Lion Claw и Yeti fur.

2. Реликви

Телкините са най-сигурното място, откъдето да се сдобиете с реликви. Избивайте ги колкото си пъти искате, след като вече сте превъртели играта на поне една трудност.
Typhon и Charon също не са за подценяване. И те честичко пускат по някоя интересна реликва.

Табл. 2 – Възможни комбинации

Комбинация	Резултат	Здраве	Енергия	Сила	Интелект	Ловкост
Dream + Spirit	Diviner	1980	716	114	202	98
Dream + Rogue	Dreamkiller	2204	556	170	106	125
Dream + Earth	Evoker	1980	716	114	196	50
Dream + Warfare	Harbringer	2316	556	178	106	114
Dream + Hunting	Haruspex	2504	556	170	106	130
Dream + Storm	Prophet	2092	876	114	202	82
Dream + Defense	Templar	2540	556	162	106	114
Dream + Nature	Ritualist	2092	876	114	186	98
Само Dream	Seer	1420	556	114	106	50

Новите попълнения

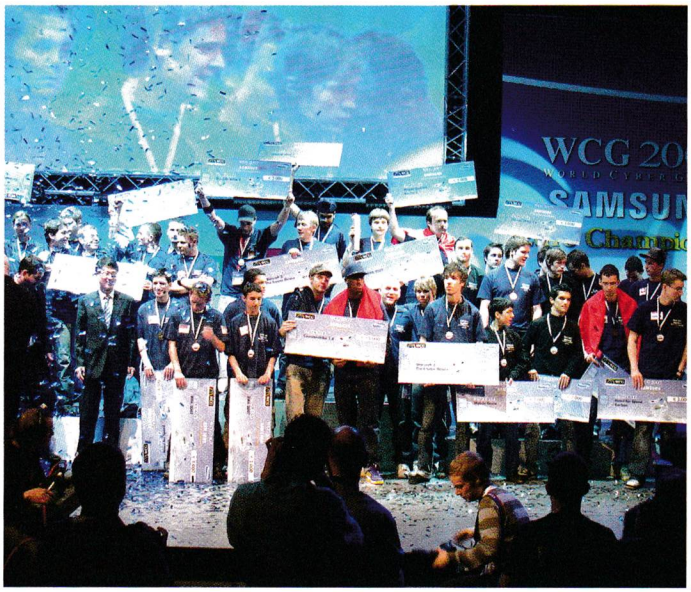
Chill of Tartarus – нанася cold демидж (не в проценти) и забавя враговете. Предназначен за оръжия. Persephone's Tears – значително намалява щетите, които получавате от немъртвите. Слага се единствено в пръстени и огърлици.
Iron Will of Ajax – добавя резистенция към stun атаки и увеличава здравето с няколко процента. Предназначен за брони.
Cunning of Odysseus – увеличава интелекта с няколко процента. Само за брони, които носите на главата си.
Shade of Hector – увеличава защитата ви с няколко процента, както и шансът да избегнете стрели. Единствено за щитове.
Blade of Thanatos – увеличава с няколко процента цялостната ви атака. Само за оръжия.
Rage of Ares – добавя малък шанс да нанесете огромен демидж и да прекъснете изпълнението на вражеското умение.

Не забравяйте, че с появата на експанжъна вече може да изваждате поставените в дадена броня или оръжие реликви или чармове при т.нар. Enchanters. Но едно от двете ще бъде унищожено. Вие преценете кое бихте жертвали в името на идеята.

Ваня Димитрова

ГейминГът – спорт и забавление

Професионалният спорт отдавна се е превърнал в средство за забавление! Корените на твърдението се намират още във времето на първите олимпийски игри, състояли се хилядолетия назад. На всеки му харесва да гледа футбол или баскетбол например, малко хора не се възхищават от спортните заслуги на известен и прославил страната си състезател. Киберспортовете са зрелищни колкото и „физическите спортове" и намират своята публика. Организираните световни турнири привличат все повече младежи и всяка година бият рекордите си по посещаемост. Въпреки това не можем да не отбележим със съжаление един факт, а именно, че има десетки тв канали, където, превключвайки, може да наблюдаваме футбол например, а трудно ще се намери канал, където се излъчва WarCraft III или Counter-Strike състезание. Интерес обаче има и за това говорят фактите - 24 милиона души наблюдаваха в реално време Гранд финала на Световното първенство по киберигри през 2006 година в Монца, Италия. Включвайки целогодишни онлайн и офлайн състезания по целия свят, Световните киберигри достигнаха до 1,3 милиона състезатели за 2006-та година! Ще спра след още една цифра: 39 % от домакинствата използват персоналния си компютър за игри! След тази статистика няма да е трудно да се направи следващото сравнение:



На киноиндустрията се гледа като на основно средство за забавление, за създаването на качествен филм се влагат милиони долари, за да се накара зрителят да похарчи парите си за билет. Ето, че компютърните игри се намесиха в сферата на „интерактивните развлечения" и гонят по доходи първенците в индустрията каквото е киното например. Гиганти като Microsoft, HP, Sony, Philips влагат в тази посока много сили и средства, като са сигурни в просперитета на „новото развлечение". Гръмко рекламираната atBX система Philips провокира публиката си вече не само визуално, но с дразнене на почти всички сетива. Сред най-прясно наредилите се в колоната на гейминг индустрията е HP. Тяхната разработка се нарича "Game On" и е доста напредничава откъм удобство за играча и визуални елементи. Продажбите на геймърски софтуер за 2006 година достигат 6 милиарда долара и очакванията за до 2010 да достигнат 12 милиарда – прогнозира Rick Wickham, директор на отдела за игри на Windows, Microsoft. Ясно е, че този пазар е огромен – и като потребители, и като производители. Съвсем наскоро ми попадна една обява в американски геймърски сайт, която гласеше: Microsoft needs a few great gamers! (Условието е да живеете близо до Redmond, Washington, ще попаря ентусиазма ви!)

След споменаването на професионални спортисти и милиарди в една бързо развиваща се сфера прогейминГът расте и се развива като професия и то сериозно! В интервю осемгодишният американец, станал известен като най-младия професионален геймър - Lil Poison признава, че печели по средно $25 на час, докато се занимава с любимата си конзолна игра. Това момче влезе в гейминг класацията със своята младост, но тук намери място и Johnathan Wendel (Fatality), на 25, който според Wall Street Journal за изминалата година само от турнири е спечелил $231,000. Печалбата от мърчъндайзинг добавя към дохода му два пъти повече. Известният като Tsquared Tom Taylor е станал професионален геймър през 2004 година и спестяванията му достигат $450,000. Той тренира по 3 часа всеки ден, след като е пробягал 3 до 5 мили навън, за да "поддържа мозъка си свеж", както сам се изразява. Никой не взимаше и насериозно поредния геймър, който направи геймърски networking сайт. Нещата се промениха, когато същият този сайт беше откупен от MTV Networks миналия април за $102 милиона. Изброените дотук са единични случаи, само защото са в топ класацията, но всъщност прогейминГът се очертава като една професия с бъдеще дори и в България. Родни геймъри в последните години се изявяват достойно на световната сцена, печелят медали. За поредна година националният ни отбор се класира на 14-то място сред 22 страни на най-голямата европейски гейминг турнир, което не е лошо постижение. Оставаме си с надежди за по-добро представяне на Световното първенство в Сиатъл през октомври. Пожелаваме успех на всички с амбиции да намерят своето място в Националния отбор на България за World Cyber Games 2007! (за повече информация: www.bfes.bg).

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESI PERSY CANYON

cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирана.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете указания файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Propreties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако изтриете вече въведените, играта няма да се стартира).

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на

номер 1915

(за абонати на Мтел, Вивател и Глобул). Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: Direct Action ... cheat191
Act of War: High Treason ... cheat192
Advent Rising ... cheat193
Age of Empires 2 ... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Sail 2 ... cheat198
Age of Wonders 2 ... cheat199
Alias ... cheat200
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt ... cheat202
American Civil War: Gettysburg ... cheat203

B

Batman Forever ... cheat183
Battle Mages ... cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes ... cheat185
Battlestations: Midway ... cheat186
Bionicle Heroes ... cheat187
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Caesar IV ... cheat169
Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Call of Juarez ... cheat172
Cars ... cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure ... cheat174
Celtic Kings ... cheat175
Civilization 4 ... cheat176
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
NEW Command and Conquer 3: Tiberium Wars ... cheat206
Commandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Conflict Desert Storm 2 ... cheat181
Cossacks II: Napoleonic Wars ... cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Darwinia ... cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX ... cheat160
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3 ... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Dungeon Siege II ... cheat167
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Eragon ... cheat155
Europa Universalis 2 ... cheat156
Europa Universalis 3 ... cheat157

F

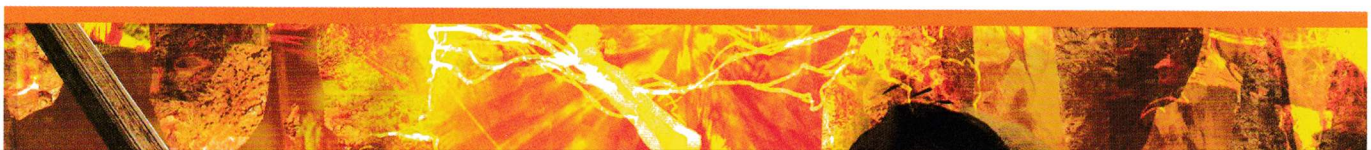
F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point ... cheat147
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
FlatOut 2 ... cheat150
Freelancer ... cheat151
Full Spectrum Warrior ... cheat152

G

Gangland ... cheat141
Gothic 3 ... cheat142
Grand Theft Auto: San Andreas ... cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus ... cheat144
Gun ... cheat145

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Hearts Of Irn 2 ... cheat131
Hellforces ... cheat132



Heretic 2 ... cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate ... cheat135
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125
NEW Infernal ... cheat208

J

Jaws Unleashed ... cheat120
Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123

K

Kingpin: Life of Crime ... cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ... cheat118
Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King ... cheat115
Lords of EverQuest ... cheat116

M

NEW Maelstrom ... cheat207
Mafia ... cheat98
Maple Story ... cheat99
Marc Ecko's Getting Up ... cheat100
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medieval 2: Total War ... cheat107
Medieval Total War ... cheat108

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
New York Race ... cheat94
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2 ... cheat96
No One Lives Forever 2 ... cheat97

P

Patriots: A Nation Under Fire ... cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Real War ... cheat76
Recoil ... cheat77
Red Faction 2 ... cheat78
Reservoir Dogs ... cheat79
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86

S

NEW S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
S.W.I.N.E ... cheat43
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sheep ... cheat48
ShellShock: Nam '67 ... cheat47
Sid Meier's Pirates ... cheat49
Silent Hunter 2 ... cheat50
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Sniper Elite ... cheat54
Snoopy vs. The Red Baron ... cheat55
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
SOLDNER: Secret Wars ... cheat59
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War ... cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse ... cheat73
SWAT 4 ... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan ... cheat23
Taxi Racer London 2 ... cheat24
Taxi Racer New York 2 ... cheat25
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
NEW The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game ... cheat29
The Hulk ... cheat31
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2 ... cheat34
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Pets ... cheat37
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Open for Business ... cheat37
NEW The Sims 2: Seasons ... cheat209
NEW Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
True Crime: NY City ... cheat40
True Crime: Streets of LA ... cheat41
Tzar ... cheat42

U

UberSoldier ... cheat14
NEW UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
Ultimate Sonic Chaos ... cheat17
Ultimate Paintball Challenge ... cheat18
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12
Vivisector: Beast Within ... cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle ... cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
WarCraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

Zoo Empire ... cheat11

cheatline playstation

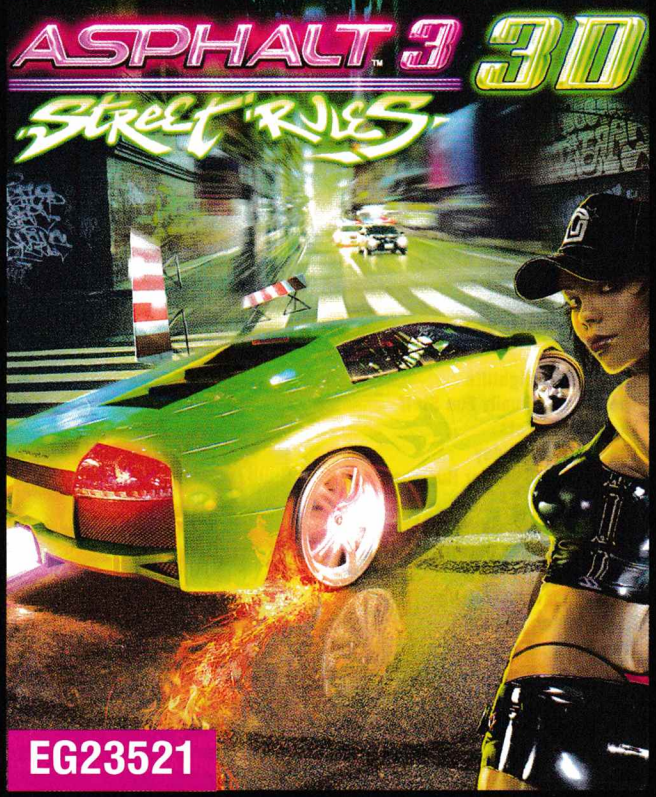
NEW

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Bully ... cheat919
Canis Canem Edit ... cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ... cheat937
Eragon ... cheat924
FIFA 07 ... cheat925
Final Fantasy 12 ... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties ... cheat922
Ghost Rider ... cheat913
God of War 2 ... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories ... cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver ... cheat911
Guitar Hero 2 ... cheat915
Jaws Unleashed ... cheat902
Just Cause ... cheat921
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy ... cheat906
Lord of the Rings: The Third Age ... cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ... cheat917
Medal of Honor: European Assault ... cheat939
Mortal Kombat: Armageddon ... cheat938
Need for Speed Carbon ... cheat931
Piglet's BIG Game ... cheat926
Pimp My Ride ... cheat912
Red Ninja: End of Honor ... cheat904
Rogue Galaxy ... cheat918
Scarface: The World is Yours ... cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault ... cheat916
Splinter Cell Double Agent ... cheat935
Street Fighter Alpha Anthology ... cheat903
Superman Returns: The Videogame ... cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning ... cheat934
The Sims 2: Pets ... cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ... cheat910
Tony Hawk's American Wasteland ... cheat908
Tony Hawk's Project 8 ... cheat929
Total Overdose ... cheat932
Urban Chaos: Riot Response ... cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ... cheat927

АКО ВЪВ ВЕНИТЕ ВИ ТЕЧЕ БЕНЗИН, ВМЕСТО КРЪВ ...



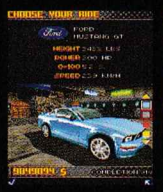
EG23521

Статистиката сочи, че голяма част от катастрофите по пътищата се дължат на превишена скорост. Високата скорост е цел, която за мнозина шофьори е фиксидея. Истината е, че ако си карал веднъж със 220 км/ч, вече знаеш какво е и започваш да приемаш нещата по-философски. За да приемате философски нещата, без за целта да трябва да се пребивате или да застрашавате околните, поиг-райте малко на Asphalt 3 : Street Rules 3D. Това е може би един от най-комплексните, интересни и реалистични симулатори за мобилен телефон.

Asphalt 3: Street Rules 3D е триизмерната версия на вече съществуващата Asphalt 3: Street Rules, както става ясно и от името. Козметичните промени по външния вид на графиката не означават, че ще се сблъскате с морално остарял рейсър. Дори напротив - Asphalt 3: Street Rules 3D е достоен еквивалент на Testdrive Unlimited, само че за мобилния ви телефон. Ако във вените ви тече бензин, вместо кръв, съвсем естествено е да се погрижите за душевния си комфорт, като играете на Testdrive пред монитора и на Asphalt 3: Street Rules 3D във всички други моменти.

Играта включва различни мисии и състезателни трасета. Принципът на действие според създателите й се води от максимата „Колкото повече, толкова повече". Колкото повече карате, толкова повече нови опции „отключвате". На разположение имате набор от ексклузивни спортни возила, с които да изпитате усещането за скорост и мощ. Освен с избор на кола, ще трябва да се захванете и с фина настройка по мотора, спирачките, окачването и т.н. Реализмът е пълен, удоволствието също. Последното се повишава и от специалната опция-патент на серията Asphalt - освен кола ще можете д избирате и мацка, която да се вози с вас по време на надпреварата.

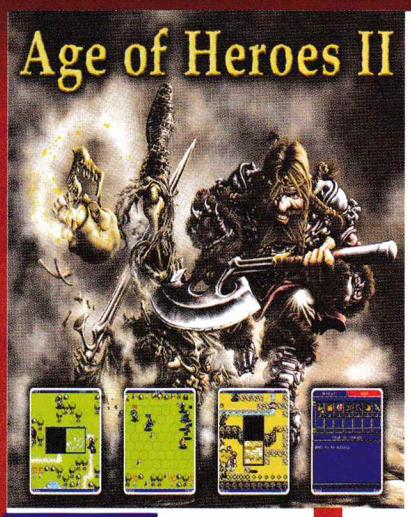
Когато печелите, ще можете да возите най-стегнатите котенца. Нежната ви спътничка дава бонус при шофирането - за разлика от реалността. Когато седнете зад волана на истински автомобил, си спомнете, че в реалните пътни условия най-важна е философското начало „Стигни жив".



ОЦЕНКА - 98%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

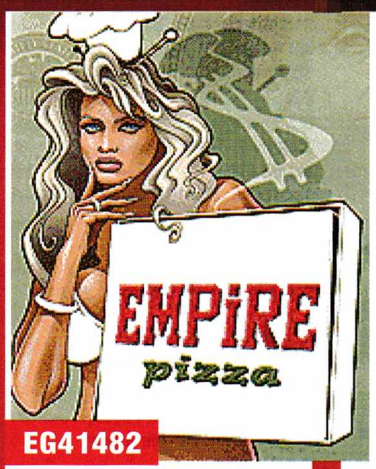
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



EG29388

Ако сте почитатели на Heroes of Might and Magic, съвсем логично би било да изтеглите за мобилния си апарат Age Of Heroes II - Underground Horror. Това е продължение на едноименно заглаие, което обаче не сме имали честта да опитаме. Действието ви пренася във фантастична северна страна, където влизате в ролята на добрия некромансер Ортега. Съвсем очаквано битката ви ще бъде със злото, а вашият некромансер ще помогне на малки гноми в битката с възкръсналите немъртви. В хода на кампанията ще имате възможност да подобрите способностите на вашия герой с 20 допълнителни ъпгрейда. На помощ ще имате богат инвентар, както и специални магии. Шестостенните поленца за придвижване напомнят за романтичните времена на гейминга, когато фантазията чертаеше графичния хоризонт. В същия контекст вероятно биха били критиките на геймърската общност, която напоследък е разглезена с все по-добре изглеждащи Java игри. Ако търсите обаче увлекателен фентъзи геймплей и обичате история за некромансери, немъртви и още нещо, много вероятно е Age of Heroes II: Underground Horror да ви хареса.

ОЦЕНКА - 89%



EG41482

Според очевидци в България има повече пицарии, отколкото в цяла Италия. Любовта към гарнираната пица в нашата страна граничи с култ, от който няма измъкване - „само още едно парченце" не е оправдание, а граждански порив към обла талия. Ако и вие сте от феновете на пицата, опитайте Pizza Empire. Това е един от най-комплексните и пълни симулатори на реалността в кварталния ресторант. В тази игра ще ви се наложи да наемате персонал, да трупате рецепти за по-богато и интересно меню, да се борите с нарастващия потребителски интерес към вкусните ви пици и да облагородявате своето място за хранене. В общи линии трябва да сте сръчни, предприемчиви и винаги готови да свършите нещата, макар и в последния момент. Защото ако не донесеш топла пица на клиента, той си тръгва, почва да мрънка и става страшно. Да не говорим за мафията, която ще дойде да иска своя рекет. Виж колко ставаш. Ако се справиш с играта, като нищо ще успееш и в реалния живот, нали?

ОЦЕНКА - 94%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

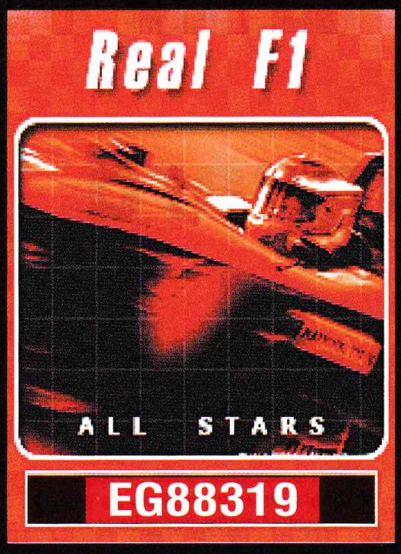
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА И ВИДЕО ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



EG88319

СТАНИ СЪЗТЕЗАТЕЛ ОТ ФОРМУЛА 1

- В тази високоскоростна игра, срещу теб ще застанат истинските пилоти от Формула 1
- 18 писти идентични на истинските, те очакват да покажеш какво можеш
- Превъзходна графика, даваща изключителен реализъм на усещанията.
- Ще виждаш пясъка, горите, планините и всички околни детайли по непознат до момента начин.
- Реалистичен физичен модел, създаващ забавление при управлението на болида

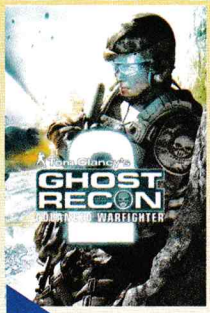
екшън

РАЗБИЙ ТЕРОРИСТИТЕ НА БОРДА НА ЧЕРНАТА АКУЛА

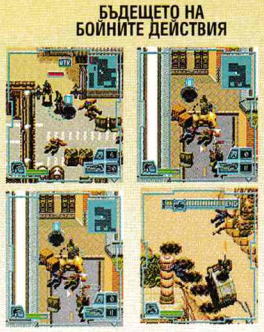
EG15550

ВОЙНАТА Е АД! ПОБЕДАТА Е НЕОБХОДИМОСТ!

EG41934 НОВО



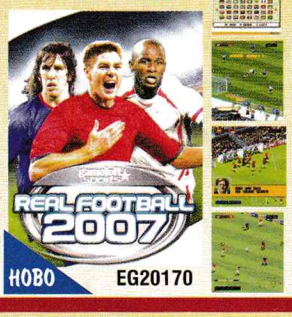
БЪДЕЩЕТО НА БОЙНИТЕ ДЕЙСТВИЯ



НОВО EG23833

sports

ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!



НОВО EG20170

РУСКИЯТ СУПЕРАГЕНТ НА ТЕЛЕФОНА ТИ!

НОВО EG27467

ТИ СИ АГЕНТ ПОД ПРИКРИТИЕ. НА КОЯ СТРАНА СЕ БИЕШ?

EG46602

ПОЕМЕШ ЛИ МИСИЯТА? ТЯ МОЖЕ И ДА НЕВЪЗМОЖНА!

EG58878

ТОВА Е ЛУДИЯ СВЯТ НА ФУТОЛА

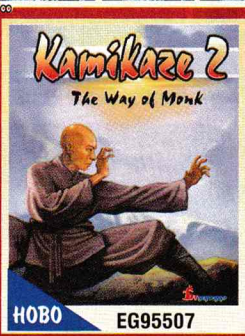
НОВО EG51526

ЛУДО ЛЕТЕНЕ С ПИТИ И ДЖЕЙДИ!

EG82641

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

adventure



Да попаднеш в манастира Шао Лин не било лесно, а още по-трудно било да излезеш...

НОВО EG95507

ЯКА КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ

КЕФ НА МАКС!!!

EG79985

sexy

Страхотни жени - все по-красиви и разгорещени с всяко ниво.

EG62078

СЕКС УЧИТЕЛ ПО ДРЕВНИТЕ МАНУСКРИПТИ!

НОВО EG71586

теми

EG14162 EG18979 EG35167 EG63351

EG25414 EG45583 EG58457 EG39790

анимация

EG55411 EG92789 EG75662 EG89547

EG99366 EG57353 EG27674 EG58558

видео

EG12901 EG77571 EG59867

EG26157 EG53354 EG62594

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

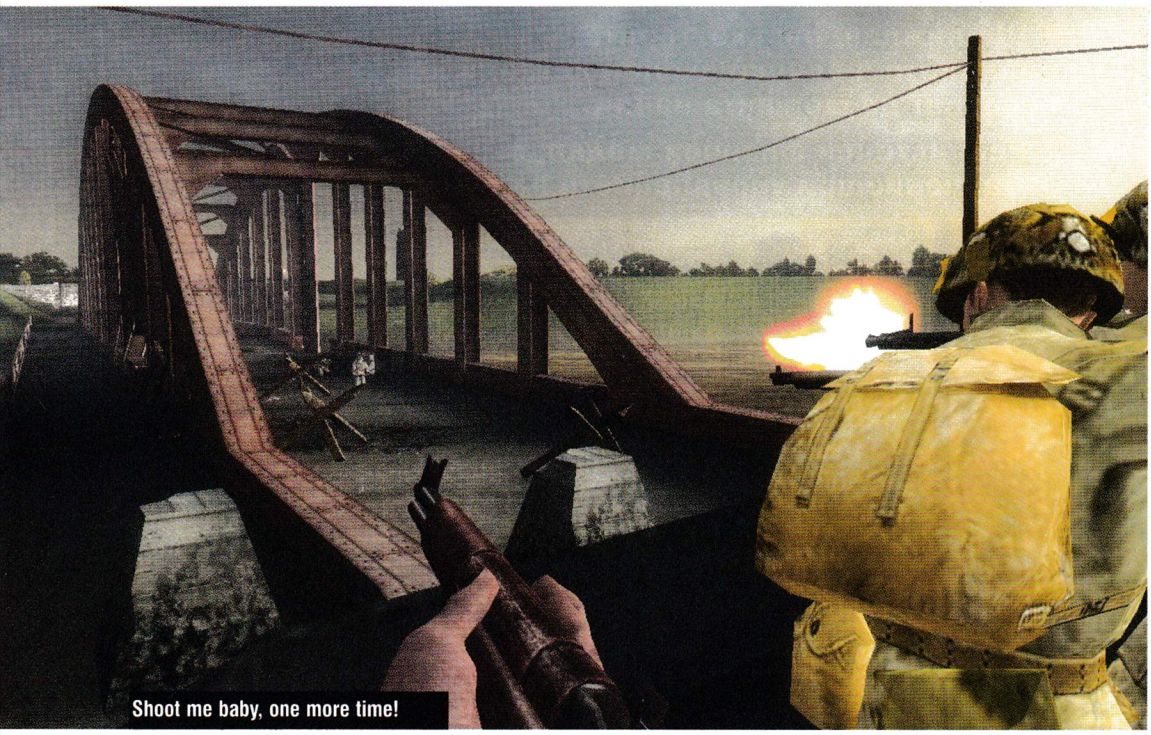
За абонати на М-тел, Глобул и Вивател, изпратете SMS /за да изтеглите игра или тема изпратете последователно 2 SMS-а/ на номер 1819 (без кода на оператора отпред) с кода на избраното от вас съдържание, например: EG12345, за да извлечете поръчката на друг номер, добавете го накрая: EG12345 06УУХХХХХХ. До няколко минути ще получите WAP push за абонати на М-тел или текстов SMS за абонати на Глобул. Линк на който е намира избраното от вас съдържание за повече информация и подържани телефони: WWW.FUN4GSM.COM Цената на SMS към 1819 е 2.40 лв. с ДДС

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **EA**
Създател: **EA**
Платформа: **PS2, Wii**

Ивелин Г. Иванов

"Airborne" за бедни

Medal of Honor: Vanguard


Shoot me baby, one more time!

Не знам откъде точно е тръгнал етикетът "за бедни". Знам само, че през вековете той е бил лепван на по-евтината разработка на даден продукт, за да могат така и по-неплатежоспособните да се облажат. Така или иначе, в наши дни Electronic Arts явно обожават версиите за бедни. Обикновено

едно тяхно заглавие се появява във всички възможни формати

(освен може би в този за джобен калкулатор). Ако не можеш да си позволиш "делукс" версиите за PS3, 360 или PC, по-добре се пробвай на Wii или дори на PS2 (странно как са се сдържали да не врътнат и един чисто новичък МОН за PSOne). Защото, нека започнем с това важно уточнение, Vanguard си е всъщност силно орязано (във всяко едно отношение) издание на предстоящия МОН: Airborne. С други думи, там където трябваше да се мъдри надписът "Airborne за бедни", сега пише "Medal of Honor: Vanguard". Един вид – като нямате пари за PS3 или Xbox360, изиграйте си играта на добрия стар PS2. Тя е почти същата, ама не съвсем. Преди всичко графиката. Тя не е мръднала и на пиксел от нерадостните гледки на МОН: Rising Sun! Точно като предшествениците за същия формат, и този МОН прилича по-скоро на PSOne преработка, отколкото на пълноценна PS2 игра. Излиза, че екипът на МОН така и не успя да се научи (за 7 години!) как точно се прави добра PlayStation2 графика. И за да разберете колко точно лоша е графиката на Vanguard, ще ви кажа само, че тя прави на практика неразличими четирите "различни" бойни полета на това издание – Италия, Германия, Франция и Холандия.

После – бъговете! Нито един от тях не е толкова фатален, колкото "блокиралите" врати на Rising Sun, ама все пак... Колко дразнещо е например, да опитваш да стреляш, подал дуло едва-едва иззад ръба на близката стена, само за да откриеш, че прецизно насочените ти изстрели не правят ни най-малко впечатление на твоите противници?! Просто защото според Vanguard въпросният ръб на стена е твърде близко. Че ти това ако не можеш да направиш в една игра, където куршумите хвърчат от всички страни, тогава какво? Къде е удоволствието да вървиш, в една МОН игра, по средата на улицата, сякаш си бат' Рамбо, и хич да не си правиш труда да се прикриваш, само защото иначе няма да можеш да уцелиш нищо? И това, повярвайте ми, е само "издънка №1" в един доста сериозен списък.

Вярно, че игрите станаха (защо ли, защо ли) от кратки по-кратки, ама Vanguard си е твърде кратка дори по "новите" стандарти. Общо четири "кампании" с по 2-3 мисии всяка и като резултат шест до осем часа чист геймплей. И какво и обяснението? Може би феноменалната графика на играта е направила изработката ѝ твърде скъпа, та се е наложило да се намали дължината? Я стига! Откъм добрата страна – добра или лоша, Vanguard все пак има едно "Medal of Honor" в началото на заглавието си. Дето има една приказка - "като няма риба, и ракът е риба". Кой ни е крив, че още не сме събрали три бона (че и отгоре) за един чисто новичък PS3 или 360 плюс неизбежния HD телевизор?

- Това е Medal of Honor, все пак...
- Може би последният МОН за PlayStation2

графика
звук
геймплей

3.5

- Графиката
- Множество, макар и дребни, бъгове
- Доста кратка

Ревю
Жанр: **Рали**
Издател: **EA**
Създател: **Criterion Games**
Платформа: **PS2, PSP**

Ивелин Г. Иванов

Burnout казва достойно "сбогом" на PS2

Burnout: Dominator

Вече цели четири издания поредицата на Criterion продължава да бъде еталон не само за "правилната PS2 графика", но и за "правилния геймплей" независимо от платформата. Това автоматично насочва прожекторите към Burnout: Dominator, последното издание на поредицата за предишното поколение конзоли. Dominator е... интересна игра. Тези, които са очаквали от нея да е нещо като "Burnout антология", са на път да останат разочаровани. Последният PS2 Burnout е просто поредният PS2 Burnout – ядрото на геймплея е оставено (естествено!) непокътнато, като в същото време не липсват и някои леки промени.
Стилът на игра на Dominator представлява донякъде

завръщане към корените

Този път акцентът е не толкова върху ефектните "takedown"-и, а по-скоро върху максимално умелото използване на "burnout"-а, което пък предполага избягването на катастрофите. Едно спорно "нововъведение" е завърналата се възможност за навързване на няколко поредни "burnout"-а. В случай че сте забравили как точно ставаше това, за целта трябва първо да изпълните до краен предел бърнаут метъра си и след това да продължите да карате така, че индикаторът да продължи да се зарежда. Така в даден момент ще преминете в "supercharge" режим. Ако продължите да карате по познатия маниакален начин и докато изгаряте "supercharge"-а, така можете да навържете няколко от тях в непрекъсната последователност. Звучи забавно и понякога наистина е. Проблемът е, че за да успеете на определени писти, просто трябва да използвате тази техника кажиречи непрекъснато. За мен лично това убива доста от неподправения "фън" на играта. Да не говорим, че в този режим Burnout заприличва повече на симулатор на свръхскоростен влак, отколкото на рейсър с коли.
Споменах, че този път акцентът не е непременно върху "takedown" изпълненията, но това не означава, че елементът отсъства или че не му е отделено нужното внимание. Спомняте си, че в предишното издание имаше конкретни места, на които можете да изпълните особено ефектни прецаквания на противника, наречени "signa-ture takedown". В Dominator такива места все още изобилстват, но този път когато "помогнете" на някой да се вреже в тях, това отваря специален шорткът, който си остава там до края на играта. Оттам и новото название – "signature short-cuts".
Друга отличителна черта на новия Burnout е сериозното внимание, което е отделено на "drift"-инга, или с други думи – на поднасянето в завоите като начин да напълните своя "burnout" индикатор. Като цяло това е една доста забавна техника, използвана (кога по-добре, кога по-лошо) в не един и два рейсъра до момента. Хубавото в Dominator е, че различните модели коли създават различно усещане при поднасяне. Лошото е, че това далеч не е най-добрата игра в този "клас".
За графиката едва ли е нужно да се говори допълнително, това все пак е Burnout. Ще отбележа само, че ако си имате, съвсем случайно, един съвсем новичък progressive scan телевизор, това ще ви позволи да видите още повече от Dominator.

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Activision**
Създател: **Vicarious Visions**
Платформа: **PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS**
Излиза: **необявено**

Ивелин Г. Иванов

Спайдърмен, черен етикет!

Spider-man 3

Модерно е да си "dark" напоследък. Първо Батман се завърна в нова, помрачна версия. После Джеймс Бонд. Само оня лигльо Супермен нещо изтърва влака. Но не изключвам възможността Мечо Пух, понеже е пич, и той да реши да ни разкрие своята тъмна страна. Ей, да бе, Спайдърмен и той бил от тия, мрачните. Че и специално костюмче си имал човека за случая – черничко от глава до пети. В общи линии за него иде реч в най-новия филм от сагата за Спайди. Ти остав`и другото, ами се оказва, че това с черния костюм не било измислица на сценаристите. Имало си го и в комикса. Глей ти, глей ти!
Ако Activision са пръснали и лев за промотирането на новата си Spiderman игра, то значи са си дали парите на вятъра. Беше повече от ясно, че игра по третия филм за Човека паяк просто не може да няма. Освен това идеята с "тъмната половина" е една от най-успешните в гейминдустрията. (Е, да - и една от най-експлоатираните също, но на кого му пука?) Activision имат и готовата вече, свръхуспешна геймплей формула от предишното издание на поредицата. С две думи – биха могли да не си мръднат пръста и все пак да продадат като нищо някой и друг милион копия.
Неслучайно обаче Activision са любимият ми издател. Заедно с UbiSoft, разбира се. Най-малкото защото и едните, и другите

не обичат да лежат на стари лаври

и (почти) никога не се боят да опитат да доразвият една успешна идея. Просто за да я направят още по-добра. По всичко личи, че точно такъв е и случаят със Spiderman 3. И все пак – какво ново на борда? Преди всичко създателите от Vicarious

Visions обещават безпрецедентна (за подобен тип игра) свобода на действието. Нещо като "GTA среща Spiderman". Играещият ще има на разположение един изпълнен с живот... и престъпност Ню Йорк, за който да се грижи. Градът дори ще е разделен на зони на влияние между три основни престъпни групировки, като нивото на престъпността във всяка от зоните ще се покачва или понижава в зависимост от "вниманието", което Спайди им обръща. Освен това от самото начало от нас ще зависи дали да тръгнем в преследване на историята от филма или пък ще проследим някоя от "страничните", създадени специално за играта истории. Естествено, ще можем да се посветим и на свободно преследване на престъпници без да се притесняваме за каквито и да е завои на сюжета.

Разбира се, за да бъде преследването на престъпници достатъчно забавно, играта се нуждае и от съответната бойна система. Това беше може би и единствената що-годе слаба страна на първите две игри – доста ограниченият набор от техники и удари. В края на краищата Spiderman винаги е бил измежду най-добрите "тупалкаджии" в света на комиксите. Този път Activision и Vicarious Visions обещават изцяло преработена combat система, с несравнимо по-богат арсенал от атаки.

Добрите новини не свършват дори дотук. За пръв път Човека паяк ще се развива в рамките на играта. Движенията му ще стават по-бързи, скоковете - по-високи, ударите - по-силни. Все още не е съвсем ясно какъв точно ще е механизмът, по който ще се случва това. Нека все пак RPG фенове не потръпват в очакване – едва ли ще става въпрос за система с комплектността на ролевите игри. Точно както в предишните две издания, и този път ще става дума за 100%-ов екшън. И все пак идеята за еволюиращ екшън герой звучи най-малкото любопитно.

И като си говорим за любопитни неща, за малко да пропусна функцията на прословутия, култов дори, черен Спайди костюм. Както и сами се досещате става въпрос за нещо като олицетворение на "лошата половина" на Питър Паркър. М-да, странно наистина, но излиза, че и той си има такава. Казано най-просто черният костюм дава на и без друго неприлично надарения човек-насекомо още по-впечатляващи умения и сили. Като начало – силата му нараства няколко пъти. Същото важи и за бързината и ловкостта му. Черешката в тортата са специалните атаки, които Питър ще може да изпълнява само докато е с черната версия на своето "работно облекло". Всичко това, естествено, идва на съответната цена. Иначе просто нямаше да е интересно. Играещият трябва да употребява своите "тъмни умения" с мярка, за да не позволи на тъмната страна да вземе надмощие над неговия герой.

Част от новата динамика на играта, с която така се гордеят нейните създатели, са невижданите и нечуваните (поне в рамките на тази поредица) въздушни битки. За техните нужди играта е "оборудвана" със специален набор от летящи противници, а видео клиповете, които съм виждал до момента, намекват за нещо, ако не революционно, то поне доста увлекателно. Може би тук е мястото да споменем и за друго сериозно заявление на Vicarious Visions. Хората от екипа на студиото твърдят, че този път Spiderman феновете ще се сблъскат с

непознат до момента изкуствен интелект

който ще позволява на противниците да използват групови тактики и като цяло да тровят живота на Спайди по-далеч по-интелигентен начин.

Отделно внимание в новата игра е отделено и на оригиналната колекция от босове. Естествено, повечето от тях са добре познати от света на комикса и дългогодишните фенове вероятно ще оценят това по достойнство. За редовите геймъри ще бъде далеч по-интересен левъл дизайнът, свързан с всяка от битките с босовете. Vicarious твърдят ще действието във въпросните битки ще развива на няколко различни нива, каквото и да искат да кажат с това всъщност. Освен това се намеква за нуждата от изграждане на специална стратегия срещу всеки от въпросните босове, базирана на доста по-детайлното опознаването на слабите и силните им страни.

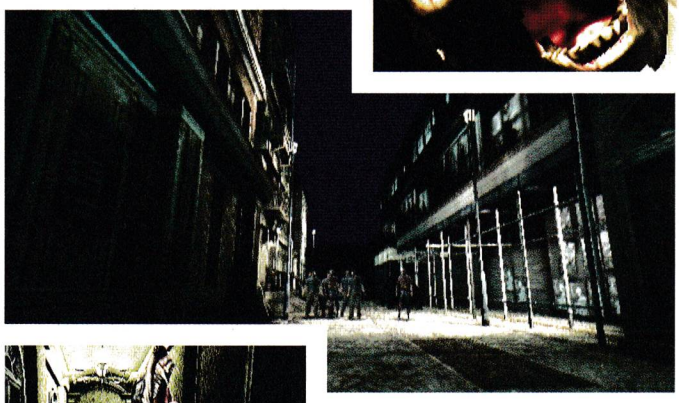
Както сами сте забелязали, списъкът с геймплатформи, за които трябва да се появи версия на Spiderman 3, е по-вече от дълъг. Все още не е съвсем ясно дали той ще включва и PC издание. Дано да е така, защото – странно, но факт – тази типично конзолна игра успя да си спечели солидна агитка от PC геймъри. Дано само не станем още веднъж свидетели на не особено коректния трик с драматично разминаващите се версии за различните платформи. Уви, пренебрегването на едни платформи за сметка на други е потенциален проблем при подобни мултиплатформени издания. За съжаление в зоната на застрашените от подобна несправедливост вече попада и PlayStation2, тъй като в момента всички апетити са насочени предимно към "конзолите от ново поколение". Все пак не бива да изпадаме в нервно очакване на неизбежната издънка. Activision са все пак Activision! Току виж ни изненадали приятно за пореден път.

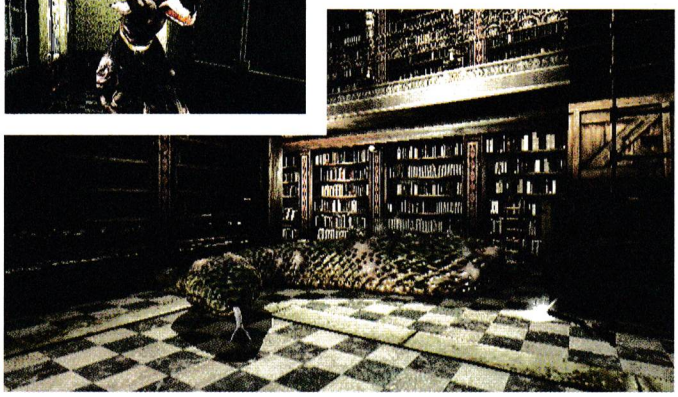
Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Сарсот**
Създател: **Сарсот**
Платформа: **Wii**
Излиза: **необявено**

Ивелин Г. Иванов

Станете свидетели на края на "Ъмбрела"

Resident Evil: Umbrella Chronicles





Нещо странно се случи в паузата между Resident Evil 3 и Resident Evil 4. Корпорацията "Ъмбрела" някак ненадейно бе постигната от заслужена участ – банкрут плюс съд за нейните изпълнителни директори. Всичко това е просто чудесно... принципно. Но когато години наред си се борил с това олицетворение на злото, в издание след издание от любимата поредица, и то изведнъж се даде ей-така, без бой, това все пак оставя усещане на неудовлетвореност у теб. Сарсот вероятно са усетили недоволството на феновете и резултатът от това е задаващото се ексклузивно Wii издание на поредицата, кръстено RE: Umbrella Chronicles. В него, стъпка по стъпка, се проследява упадъкът и съответно неизбежният крах на "империята на злото".
Umbrella Chronicles вероятно ще зарадва най-вече твърдите фенове на поредицата, не изпуснали нито едно от нейните издания от годината. В новата игра геймърите ще преминат отново през култови "локации" от света Resident Evil, познати от първата, втората и третата игри с тази марка. Много вероятно е към списъка да бъдат прибавени и някои от най-запомнящите се моменти от "странични издания", като Code Veronica например. За пръв път в RE игра ще бъде показана и щабквартирата на "Ъмбрела", където ще се развива солидна част от действието.
Естествено е връщането към доброто старо време и нова среща с куп добре познати персонажи, като за момента се споменават имената на Карлос Оливейра, Ребека Чеймбърс и Крис Редфийлд. Самият факт, че става въпрос за игра, разработвана (засега поне) само и единствено за Wii, подсказва, че управлението ще има нещо малко по-необичайно. Всъщност Umbrella Chronicles ще ви се стори необичайна, само ако вече не сте опитвали Resident Evil: Gun Survivor, при това с light gun в ръка. Ако е така, съветвам ви с две ръце да потърсите приятел или познат, който разполага с въпросния контролер-пистолет, и да му го отмъкнете за малко. Усещането

да играеш Gun Survi-vor точно с тази "играчка" е несравнимо

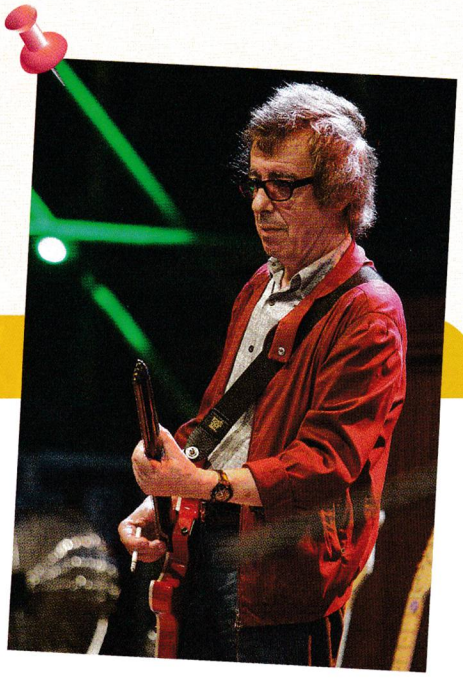
По всичко личи, че Umbrella Chronicles представлява своеобразен хибрид между Gun Survivor и някои от класическите аркейд заглавия с пистолет, като House of the Dead да речем. Принципно движението на играещия е ограничено по-добре познатата система "на релси", или с други думи – без възможност за свободно движение. Всъщност това твърдение не е 100% вярно, тъй като нунчаку контролерът на Wii ще позволява геймърите да се оглеждат в тесен диапазон около фиксираната си гледна точка. Целта на всичко това е да им бъде позволено (поне на най-търпеливите и последователните от тях)

да открият някои допълнителни бонуси

скрити къде ли не из нивата. Иначе видеото от демото на RE: Umbrella Chronicles намеква за някои типични RE4 изпълнения, като например контраатаките и възможността за изпълнение на някои специални удари. Официалният пресанонс на Сарсот споменава за известна свобода на интеракцията, така че не е изключено, в някои свои части поне, играта да напомня за класически survival horror. Така или иначе, едва ли истински фен на поредицата би се лишил от каквото и да е, носещо тази марка. Всъщност Chronicles би трябвало да е особено интересна на кой да е фен на Nintendo и Wii. С този проект японският издател и хардуерен производител прави сериозен намек за бъдещите си намерения да не пренебрегва и сюжети, които трудно могат да се нарекат "детски".

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Факти, факти...



ЗА КАУЗАТА

Прожекторите на Google Earth паднаха и върху Дарфур

Музеят на Холокоста във Вашингтон обедини усилия с Google Earth, за да се опита да сложи край на геноцида в Суданския регион Дарфур, където над 200,000 души загубиха своя живот, а близо два милиона бяха прокудени от родните им места. Надеждата им е, че след като масовият интернет потребител види постоянно обновяваните сателитни образи на ужаса, който цари там от четири години насам, чуе разказите на най-различни очевидци и види снимките на хора, загубили своите близки и останали без покрив, ще се опита да упражни натиск върху своето правителство и да го накара да помогне за прекратяване на насилието в Дарфур. Посетителите ще получават съвети с какво биха могли да помогнат на ситуацията, включително как да напишат писма до определени политици. И при положение, че хората, ползващи Google Earth, са над 200 милиона, настоящата инициатива определено има потенциал. Ако тя се увенчае с успех, много е вероятно и други конфликти от целия свят да получат подобна киберпрезентаци.

Бивш Rolling Stones предлага... детектор на метали с автограф?

Очевидно отдавнашен почитател на търсенето на метални предмети, Бил Уиман реши, че е крайно време да изкара и малко парички от свето хоби. В момента бившият басист на Rolling Stones предлага детектор на метали, носещ неговия собствен автограф. Не мога да съм сигурен до колко точно този модел (www.billwymandetector.com) е по-добър от останалите детектори, които не се покровителстват от почти изкуфели рок-легенди, но 245 долара не изглежда чак толкова тлъста сума, че да не си позволите подобна прищявка, само и само за да се изфукате пред останалите си приятелчета, фенове на търсенето на метали. Обаче после да не започнете да се оплаквате, че след целодневно блуждаене из плажа в главата ви изведнъж прозвучава "You Can't Always Get What You Want", а единствената ви находка са шепа капачки.

ИДЕЙНО

Широко затворени очи

Малко е трудно да се прочете магистърската теза на Фабиан, ако последваме съвета му – да си затворим очите.
Но ако оставим този дребен проблем на страна, идеите му за прилагането му в компютърна среда са доста хитри. Особено това „как затварянето на очите обогатява визуалната медия."
За да разберете как точно обаче, вероятно ще трябва да надникнете тайничко. Общо взето основната идея тук е прилагането на всякакви мигания, кривогледстване и намигвания при изпълняването на най-различни задачи на вашето PC. Например – затваряте очи в чата и от писане, преминавате към говорене с вашия приятел. Затворете само едното си око и ще активирате снайпера на Агент 47. Другите приложения на идеята му са за хора с малко по-извисени психически способности. Например да използваме въображението си, за да подобрим картината на филма си. Или да мигнем, за да загасим монитора си и по този начин очите ни да отпочинат.
Ако искате да научите останалите „оригинални" хрумвания от магистърската теза (eyesclosed.org) на Фабиан обаче, ще се наложи да си останете с широко отворени очи през цялото време.

IBM помага на слепите да "гледат" уебвидео

Много скоро технологичният гигант IBM възнамерява да пусне мултимедиен браузър, който ще даде на хората със слухови или зрителни увреждания свободен достъп до места в мрежата с аудио или видеосъдържание.
Той е създаден от д-р Чиеко Асакава, сляпа жена от японски произход, която работи в изследователската лаборатория на IBM в Токио и доста пъти е оставала крайно недоволна от огромното количество страници, до които не е могла да достигне. Така наречените Accessibility Browser ще даде възможност на напълно слепи и частично виждащи хора да упражняват абсолютно същия контрол върху мултимедийно съдържание, който имат и виждащите чрез своята мишка.
Това ще бъде възможно чрез въвеждането на предварително зададени шорткъти, които да улесняват незрящите – така те ще могат да боравят с плейъра изцяло с помощта на клавиатурата. IBM твърдят, че А-браузърт ще е напълно готов до края на годината.

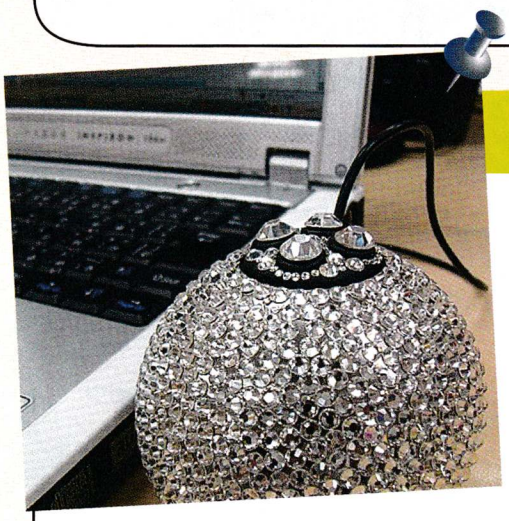
ДЕТСКИ КЪТ

Курсорите – потенциална заплаха за играчите на WoW

За съжаление на близо осемте милиона играчи, странстващи из света на World of WarCraft, любознателни хакери са открили поредния недостатък в операционната система на Бил Гейтс, който доскоро представляваше огромна заплаха за техните виртуални герои.
Този път става въпрос за начина, по който Windows Vista борави с анимираните курсори. Въпросният бъг стана известен в края на март и благодарение на него пиратите из интернет имат възможността безпроблемно да нападнат незащитените PC-та чрез сайтове-капани (специално създадени за случая или хакнати). Стига да ги посетите, те ще инсталират всичко необходимо за целта и щом стартирате WoW, хакерът ще получи нужната му информация като юзернейм и паролата на акаунта ви.
Изглежда феновете на WoW са се превърнали в основна мишена, тъй като се предполага, че техните акаунти струват доста тлъста сума пари. Особено онези, в които има един или няколко развити до 70-то ниво герои и много, много злато. За щастие на 3 април Microsoft пуснаха пач, който уж би трябвало да се справи с проблема.

Кибертормоз заплашва учителите

С превръщането на интернет в място, където всеки може да говори каквото си иска, ученици намериха алтернативен начин, където да изразят мнението си за онези учители, които според тях са неподходящи или лоши. Вместо да им го казват в лицето или да се оплакват на директора, с което най-много да си навлекат някоя и друга двойка, те се насочиха към мрежата, която се оказа в пъти по-примамливо място.
Повечето отрицателни коментари обаче, постнати в най-различни сайтове, не се възприемат добре от учителите, особено когато те поставят под въпрос верността им към техния партньор или осмиват преподавателските им умения (често под формата и на видео клипчета).
Изследванията сочат, че 45% от учителите са били тормозени по електронната си поща, 15% от тя са получавали най-различни заплахи, а 10% са били особено разстроени от грозни неща, изписани по уебсайтовете и подронващи авторитета им. За изобретателността граници няма.



ДЖУНДЖУРИИ

Най-грозната мишка в света?

Какво да ви кажа – най-новата японска USB „мишка" на SolidAlliance е толкова грозна, че дори тази с лайненокафявия си цвят и облепена с малки кафени зрънца би потреперила от погнуса. Тя се казва Choikawadeco и наподобява нещо гадно и топчесто, обсипано с малки блестящи стъкълца и хем е крайно неудобно за работа, хем й прилага по-скоро да изпълнява ролята на украса на някое коледно дръвче (макар че така рискувате да уплашите дори Дядо Коледа). Колко според вас струва тази кичозна шепа фалшиви бижута? Само 131 долара.

Карибски телевизори, CD и DVD-плейъри

Runat никога не са прикривали влечението си към производството на най-различни Disney-подобни джаджи. Този път обаче те надминаха дори себе си, добавяйки изключително силен пиратски облик на иначе някои не особено забележителни в технологично отношение телевизори, CD и DVD-плейъри. Освен най-различните „стилни" украшения около 14-инчовия екран като малки и големи черепчета и кръстосани шпаги, телевизорът е придружен и от едно особено странно дистанционно управление във формата на компас. Не изглежда особено функционално, но поне едва ли ще го загубите твърде лесно. Пиратската тема не е оставила незасегнат и CD-плейъра, който подозрително напомня на малко сандъче със съкровища. DVD-плейърът пък има формата на рул и е допълнен от светещ череп, разбира се. Не се знае дали тези стоки а ла "Карибски пирати" ще се доберат до нашия пазар, тъй като засега се продават единствено в Япония – телевизорът за $245, а CD и DVD-плейърът – съответно по $66 и $105 долара.

Модни USB батерии

Какво ли не сме виждали в днешно време – модни телефони, модни лаптопи, модни камери... Но модни USBCELL AA батерии – такива, които просто трябва да ги вкарате в някои USB изход, за да се заредят? Едва ли. Момчетата и момичетата от Moxia Energy определено първи повличат крак в тази посока. Те възнамеряват да пуснат на пазара (макар и все още да не е ясно кога) цяла „дизайнерска линия" с батерии в различни цветове на дъгата. Ако оставим визуалните им „качества" настрана, те определено са по-екологични и практични. И ако цената им (24 долара за двечки) падне с няколко идеи по-надолу, определено бих се радвал да притежавам няколко от тези фешън батерии.

Говори цял ден, стига да е безоблачно

Китайците за пореден път захвърлиха в лицето на света нова екстравагантна идея – мобилен телефон с най-нестандартното зарядно устройство, което може да си представите. Става въпрос за слънцето, голямата жълтеникава топка над вас. Ако изложите модела S116 на HTW Electronics на пряка слънчева светлина за около 40 минути, ще можете съвсем спокойно да проведете разговор от порядъка на 20-25 минути. Това става възможно, тъй като панелът на въпросното чудо е покрит с тънък слой, изпълняващ ролята на слънчева батерия. Той от своя страна зарежда вградената в S116 литиево-йонна батерия. Телефонът е снабден и с 1,3 мегапикселова камера и дисплей с резолюция 320x240 точки. Колко функционална е подобна машинария обаче, само китайците могат да кажат, тъй като от април S116 е вече на пазара в тяхната родина.

Иван Дончев

Когато боговете слизат на земята

Току-що една жена ми звъня по телефона. Търсеше Илия. Казах й, че аз Илия не съм. Тя не се съгласи. Започна горещо да ме убеждава, че не само съм Илия, но и че нещата можели да станат и по-зле. Погледнах през прозореца, почивен ден, слънце птички пеят... тъй като едва ли можеше да е много по-добре от сега, най-вероятно тя бе права. Но все пак настоях, че е сбъркала номера и й предложих да провери отново. Тя съвсем уверено, с добре различим югоизточен акцент ми заяви, че този номер е на Илия и точка по въпроса. Явно не беше склонна да отстъпи. Не й пожелах приятен ден, само й затворих телефона. Замислих се, защо точно на мен, защо точно днес... как да си напиша сега спокойно статията, като мазният й и неприятен глас щеше се носи още дълго из главата ми.

Тогава открих връзката. Възможно бе тя да е права. Възможно е аз да съм Илия. Или някое от превъплъщенията на Илия. От този ден, моят глас щеше да бъде единствената й физическа връзка с нейния илюзорен Илия. Моят телефонен номер и моят глас ще бъдат неговия аватар в нейния очевидно объркан и мрачен свят.

Другото аз

Аватар е много древна и силна дума. Тя е на санскрит и идва от индуизма. Използвана е в редица религиозни текстове, за да обозначи земното превъплъщение на някой бог, или друго висше същество, което е дошло временно с определена цел на земята. Например Кришна е осмият аватар на почитания от много индийци бог Вишну. Както можете да се досетите, боговете са имали повече от един аватар и повече от една самоличност в света на хората. Колко типично – това може да се възприеме като едно от доказателствата, че сме създадени по техен образ и подобие.

Стана малко по-зле. Някакви хора минаха отвън по улицата, вееха знамена и пееха песни. Алармите на автомобилите, покрай които те вървяха една по една се включваха. Явно толкова лошо пееха.

В света на компютрите думата аватар се появява през 1985 година, като обозначение на героя в играта Ultima. След това понятието остава, като представяне на играча в света на играта. Следва бързо усвояване и популяризиране в книги, филми и по неведомите комуникационни пътища на пионерите компютърни маниаци по това време, докато накрая трайно се установява във форуми, чатове и ролеви игри.

Най-популярното схващане е, че аватарът е картинката, която избираш да се появява до всяко твое изказване в интернет форумите, но ако трябва да сме точни, аватар е това цялостното онлайн превъплъщение на потребителя. Той е всичко, което представя неговата персона във виртуалния свят. И в частност, малката картинка е неговият графичен аватар във форума. Но лъснатият 3D елф, с вълшебна туника, чифт зловещо светещи мечове и надпис над главата "Proud to be Bulgarian", с който бродите из горите и блатата на някое MMORPG, също е ваш аватар. В чатовете ваш аватар е името ви и може би цветовете, с които пишете.

Песента заглъхна, мина полицейска кола. Изгоря последната работеща крушка в коридора. Аватарът на Илия стана от компютъра, сейвна си файла и изхаби два игрови хода за смяна на крушки.

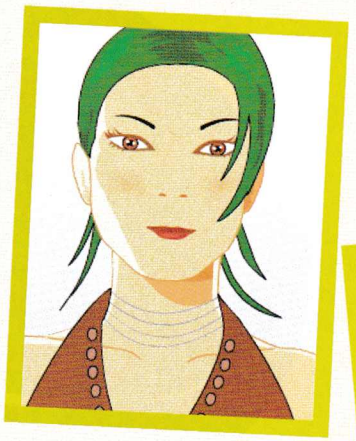
История

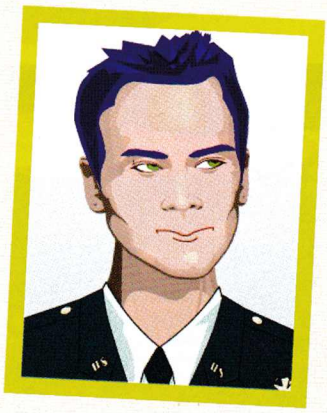
В първите форуми не е имало

графични аватари. Като цяло, тогава не се е държало много на външния вид. Появили са се там, където ги виждаме днес, поради досадна грешка на незнаен програмист. Тази грешка позволявала на пакостливите потребители да вкарат произволен HTML код към името си. По-досетливите сложили картинки. След дълга и неравностойна борба с врага уебпрограмистите се предали, нарекли грешката функционалност и предоставили на юзърите това, което искат – възможността да добавят картинки в профила си.
В повечето форуми картинките са ограничени до 100 x 100 точки, защото много от потребителите са ненаситни и биха си качили целия родови албум, ако им се предостави такава възможност, както и снимките на всички домашни любимци и везаните възглавнички на баба си.
Заели идеята от форумите, програмите за обмен на съобщения (ICQ, MSN Messenger, Yahoo Messenger и т.н.) също предоставят възможност за добавяне на графичен аватар. Първите, които се сещат да го направят, са AIM и затова този вид изображения често биват наричани buddy icons (икони на приятелчета), което идва от фолклора на AIM последователите, които наричат всеки свой контакт buddy.
Тишината навън е твърде подозрителна и започвам да се чудя какво ли я предизвиква. Наскоро една луда ме нарече дявол некръстен и после ми се поклони. Не е вярно – кръстен съм лично от поп Георги. А малки червени рогца има само аватарът ми в един измислен свят. Мина мотор, разпищя се аларма и прогони натежалата тишина. Можем да продължим.

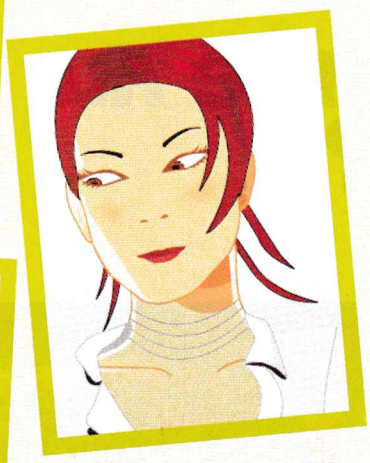
Къде да търсим?

Искаше ми се да ви предложа сайтове за избор на аватари, но те са толкова невероятно много, че със сигурност ще изпусна стотина от най-важните. В общи линии, има няколко начина да се сдобиете с аватар. В игрите този начин е вграден и се изчерпва с избора на герой, евентуално модификациите, които можете да правите върху него, дрехи, аксесоари, надписи. Чудя се кога ли и в реалния свят хората ще тръгнат с приплаващи надписи над главите си. Холографската техника е достатъчно развита, за да го позволи, може би само трябва да изчакаме технологията да поевтинее достатъчно. Интересен факт е, че в предназначените





за азиатските пазари игри външният вид на героя е поверен изцяло на геймдизайнерите и потребителите предпочитат да си избират един от набор с готови перфектно изглеждащи аватари, докато западните цивилизации държат да могат да модифицират всеки от параметрите на своя герой. Така широки скули, дълъг нос и голям бюст могат да бъдат постигнати с лекота и коригирани с мишката до милиметър разлика. Аналогично, част от сайтовете предлагащи аватари за форуми, месинджъри и блогове, също предлагат възможност да си създадете собствен аватар. Процесът е като създаване на фоторобот за полицията.
Илия – висок, русоляв, косата зализана наляво, не – не толкова наляво, очи светли, леко усмихнат. Носи очила, за да изглежда интелигентен. Носи костюм и дискретни, но скъпи аксесоари, за да изглежда надежден. А после взел парите, оставил фалшив номер и сменил аватара. Чакайте го, ще дойде...
Естествено, винаги можете да хванете Photoshop или някоя безплатна алтернатива, като GIMP, и сами да си нарисувате аватар. Най-често всичко се свежда до това да намерите подходящо изображение в интернет, да изрежете от него тази част, която ви интересува и да смените размера до желаните 100 x 100 точки. Но резултатът може и да е плачевен, а най-лошото е, че човек си го харесва, защото сам си го е правил и смело и безкритично демонстрира своята бездарност. И докато аватарът ограничава лошия вкус до 100 x 100,



то в сигнатурата (подписът, който може да бъде автоматично добавян към всяко съобщение) ограничения няма и там потребителят може да се разгърне в целия си блясък. Сигурно и вие сте виждали всякакви картинки и анимации с размери до тези на пощенска картичка, които изяждат цялото графично пространство и човек не може да намери самия текст на съобщението. Ако можете – не правете така у дома си. Повечето кадърни модератори не допускат такива ексцесии, но има и такива, на които просто не им пука (поне докато не се появи някой с по-голяма и по-шарена картинка от тяхната). Ако твърде много държите на стилно графично изразяване на личността си, най-добре пробвайте така наречените форумни ленти (forum bars или още user bars). Няма да ги наричам барове, за да не се разсейвате в приятни мисли. Те са малки, автоматично генерирани ленти с кратък текст, графичен фон и ненатрапчиви ефекти, които можете да си наредите един под друг, като отличията за храброст на пилот от американската авиация. Дори и лъщят по сходен начин. Те казват на хората какъв сте и от какво се интересувате: фен на жълтите страници, телефонен опозиционер, превъплъщение на ужасен демон, любител на зелени ябълки.
Ако дойдат повечко и отново се появи опасност да погълнат останалата част от форума, можете вместо да ги редите един под друг, да ги обедините в една-единствена анимирана лента, която ги прелива помежду им и ги сменя на кратки интервали.
Всичко това можете да правите с Userbar Animator на адрес: **ubanimator.com**.
Създаването на форумна лента изисква само да намерите интернет адреса на картинката, част от която искате да използвате за фон, да си намислите текст и да кликате Next, докато сте доволни от резултата. Процесът протича изцяло в интернет браузър, като дори финалният резултат автоматично се качва на сайта за хостинг на изображения **imageshack.us**. Можете да ползвате и всеки друг сайт за съхранение на цифрови изображения, но много от тях имат някакви неудобни лимити или не позволяват картинките на тях да бъдат включвани във външни интернет страници. Image Shack е една от най-популярните услуги за хостинг на изображения, ползвани по форумите. Колкото и да е невъзможно да се постигне някаква изчерпателност, ще се опитам да направя списък с някои интересни сайтове:
www.funnypics.cc/media/create_your_avatar.php – тук можете да си създадете симпатичен рисуван аватар, избирайки коса, очи, усмивка, шапка и т.н.
www.degraeve.com/avatars/ – аватари за MySpace, които представляват остроумен, случайно подбран текст (но съобразен с предпочитаното от вас настроение), върху разфокусирано изображение.
www.fodey.com – създава картинки, които заемат малко повече пространство, отколкото е възпитано, но за сметка на това са семпли и приятни: нинджа или магьосник, които изписват избрания от вас текст, съобщение във вестник, надпис върху пакет цигари (със задължителното черно каре за "опасно за вашето здраве") и други.
www.tinypic.com – доста богата база данни с търсачка за миниатюрни изображения, които може да се ползват за аватар или влагат в сигнатурата.
www.matrixtext.com – това е ясно – въведеният от вас текст се визуализира в стил "матрицата".
www.sloganizer.net – ако не можете да измислите нещо добре звучащо за свой слоган, опитайте тук. Въвеждате дума и Sloganizer я включва в някакво подходящо изречение.
На мен, случайно или не, ми се падна "Where the hell is Ilia?" (Къде по дяволите е Илия). Телефонът пак звъни, а хората със знамената се връщат обратно. Сега поне половината от тях мълчат. Явно мачът не е завършил наравно.

Владимир Тодоров

А вие излъгахте ли някого?

Първи април – един от най-забавните празници през годината, през които хуморът и безобидните шеги царуват! Въпреки своята популярност неговият произход е обвит в мистерия. На практика никой не знае къде, кога точно или защо хората са започнали да го честват и да се лъжат един друг масово. Единственото, което е ясно със сигурност е, че едни от първите свидетелства за този ден на всички глупаци ни отвежда към края на средновековието. По това време той е бил народен празник и благородническото общество твърде рядко е участвало в него. Затова и информацията, с която разполагаме, е толкова оскъдна, тъй като простолюдието едва ли е смятало за необходимо да си води дневник с най-важните събития от деня – особено за това кого е успяло да излъже или измами във въпросния празничен ден.
Нашата задача обаче не е да имаме урок по фолклор, а да видим какво се случи в мрежата тази година.

„Това, че сте параноици, не означава, че те не са някъде там и не искат да ви пипнат."
Blizzard за пореден път проявиха своето първоаприлско свежо чувство за хумор. Ето какво се появи на техния официален сайт...
Предпазването на вашите тайни никога не е било толкова стилно! Всички инженери в света на World of WarCraft знаят коя е най-новата сензация в модния свят на Азерот. Естествено, че станиоловата шапка! Чрез нея вашето съзнание ще остане ясно и незамъглено, а тайните ви ще бъдат на сигурно място от онези, които се опитват да ви ги откраднат и да изплагиатстват някой радикално нов дизайн.
Освен че носителят на станиоловата шапка ще бъде напълно предпазен от шпионите на съзнанието и полицията на мислите, неговият профил ще бъде скрит от Amory-то, което допълнително ще гарантира неразкриването и на най-мръсните му тайни. На всичкото отгоре той няма да се появява в /who списъка и ще бъде имунизиран срещу всички опити за inspect.
Схемата за направата на станиоловата шапка може да бъде закупена от високи левели герои от търговците във или около Зона 52. Има обаче малка уловка. Мозъците, създали това чудо – специалните инженери Скълдър и Мъли – са изключително подозрителни към всеки един посетител. Те използват гномски забулващи устройства и собствената им станиолова шапка, за да се скрият от всеки, който се опитва да ги намери. Ако искате да ги видите, донесете им любимата храна – сушени гъби за Скълдър и сушени плодове за Мъли, които могат да бъдат закупени съответно от Thrallmar и Honor Hold.

C&C 3 и на дискети

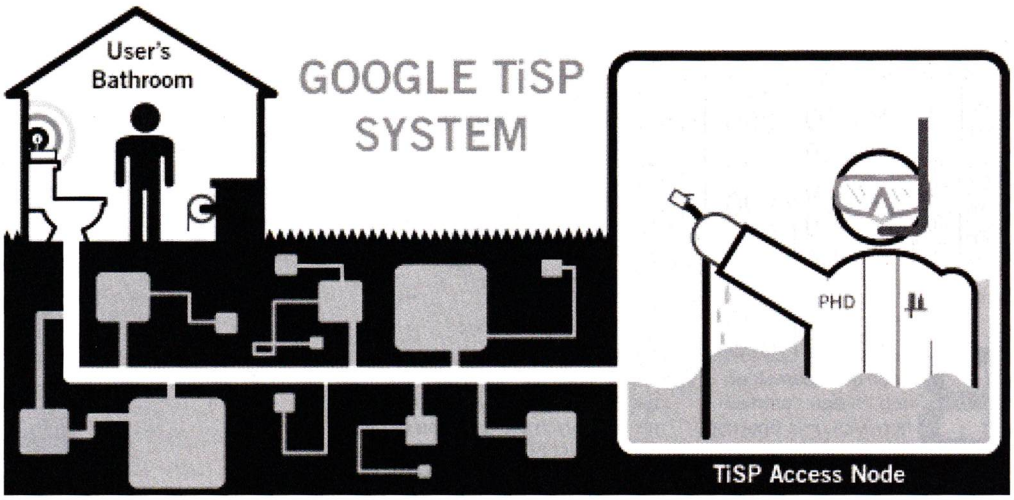
След като получиха множество разгневени мейли от своите фенове, EA решиха да пуснат издание на Command & Conquer 3 и за флопи. То ще струва 800 долара и 2.1 гигабайта ще бъдат разпределени равномерно на 1,407 дискети. „Това е колекционерско издание", казва Манди Симънс от EA. „Малцина могат да се похвалят, че притежават толкова страхотна игра в подобен формат." Ще бъдат публикувани едва 50 копия от това специално издание. EA обаче са сигурни, че всички до едно ще бъдат изкупени, поради новаторството на продукта.
Ако и вие имате интерес, найдобре се обърнете към авторите на тази шега - multiplay.co.uk. Те дори имат снимка на първата дискета!

nVidia изтегля всички 8800 GTX-GTS карти

Открит е критичен бъг във vertex шейдъра? Или поне така твърди „инженер от nVidia, пожелал да остане анонимен". Това вероятно е докарало инфаркт на всеки, който си е купил или е възнамерявал да се сдобие с най-новите DirectX 10 карти на nVidia. А заслугата е на Slashdot.org.

WoW – безплатна игра завинаги

Радикална промяна в политиката на Blizzard. Край на месечните такси! Сваляте World of WarCraft и играете напълно безплатно! Завинаги! За да компенсират липсата на приходи обаче компанията ще въведе ненатрапчиви и професионално обвързани със света на това MMORPG реклами. Във всеки град или дънджеън ще бъдат разлепени плакати, из необятните пространства ще се извисяват гордо най-различни билбордове, а логата на спонсорите ще бъдат включени към дизайна на всеки един от крайните босове.
Наред с тази страхотна новина, през 2007-ма феновете на въпросното MMORPG могат да очакват появата и на най-новия лицензиран продукт – т.нар. WoW подлога! Чрез нея те ще могат да се насладят на най-продължителния геймплей, който могат да си представят, и няма да се налага да се отделят от своята мишка и клавиатура, когато природата започне да ги зове.
(Източник www.mmoz.com)



Добре дошли в Google TiSP (BETA)

Google анонсираха Google TiSP (BETA) – напълно безплатна домашна безжична услуга, благодарение на която ще бъдете онлайн постоянно само и единствено чрез своите собствени водопроводни тръби.
Проектът, озаглавен Toilet Internet Service Provider (TiSP), се инсталира изключително лесно, поддържа незабележими реклами и ще бъде предложен напълно безплатно на всеки клиент с WiFi съвместимо PC и тоалетна, свързана към местната обществена канализация. „Малко или много успяхме да се справим с организирането на световната информация", казва един от основателите на Google и президент на компанията Лари Пейдж – дългогодишен поддръжник на т.нар. проект „тъмен порцелан". „Интересното в случая по колко различни начина можем да доведем информацията до вас. Да не говорим – да я извлечем от вас." Екипът на Toilet ISP е горд да прокара пръв пътя от канали-те, нагоре по вашата тоалетна и "пляс" – директно в собственото ви PC.
(Източник: www.google.com)

Аз специално не изльгах никого тази година.
Може би затова и реших да подготвя подобен материал – за да не пренебрегна напълно един от малкото празници в годината, който не ти действа потискащо, и да го отбележа по свой собствен начин. А вие изльгахте ли някого?

Най-добри първоаприлски шеги въобще

През 1957 г. британската телевизия съобщила, че благодарение на меката зима и пълното изтребване на т.нар. спагетоядци, шведските фермери се наслаждавали на обилна реколта от спагети. Репортажи, показващи как хората доволно берат съблазнително увиснали от дърветата тестени клечици, довело до маса обаждания от зрители, които искали да знаят как могат да си отгледат спагети в своя дом.

През 1985 година американско спортно списание публикувало материал, в който младият бейзболен състезател, който можел да мята топката със - забележете - 270 км/ч, се присъединил към New York Mets. Човекът овладял това свое умение не къде да е, а в тибетски манастир. Феновете на Mets не успели да се насладят кой знае колко дълго на тази новина.

През 1962 Швеция разполагала само с един телевизионен канал, който излъчвал в черно и бяло. На 1 април технологичният експерт се появил по новините и обявил, че благодарение на една съвсем наскоро разработена технология зрителите могат да получат цветен образ като нахлузят найлонов чорап върху телевизора си.

През 1992 американско радио съобщило, че Никсън (знаете какво стана във Виетнам, нали?) ще се кандидатира отново за президент. Неговият слоган бил „Не съм сторил нищо лошо и отново няма да го сторя." То дори пуснало кратки аудио клипчета, в които самият Никсън обявявал кандидатурата си (гласът му бил изфабрикуван от Рич Литъл – неговият имитатор). Слушателите наводнили ефира с разгневени обаждания.

През 1998 в бюлетина, озаглавена „New Mexicans for Science and Reason" се появила статия, според която хората в щата Алабама гласували промяната на числото пи от 3.14159 на „библейската стойност" 3.0.

През 1998 Burger King – американската верига ресторанти за бързо хранене – започнала да рекламира своите чисто нови „Сандвичи за леваци", специално създадени за 32 милиона американци, които не можели да пишат с дясната си ръка. Според рекламата новият бургер имал същите съставки, но те били обърнати на 180 градуса. Burger King получили хиляди поръчки за новия сандвич, както и множество други за оригиналната версия, предназначена за десницата.

През 1976 уважаваният британски астроном Патрик Мур съобщил по радиото, че в 09:47 за първи и последен път ще се случи най-необичайното астрономично събитие. Плутон ще застане зад Юпитер и по този начин гравитацията на Земята щяла да отслабне. Той казал на своите слушатели, че ако скочат точно в този момент, ще могат да се понесат из въздуха за няколко секунди. Стотици души се обадили, за да потвърдят, че изпитали въпросната сензация.

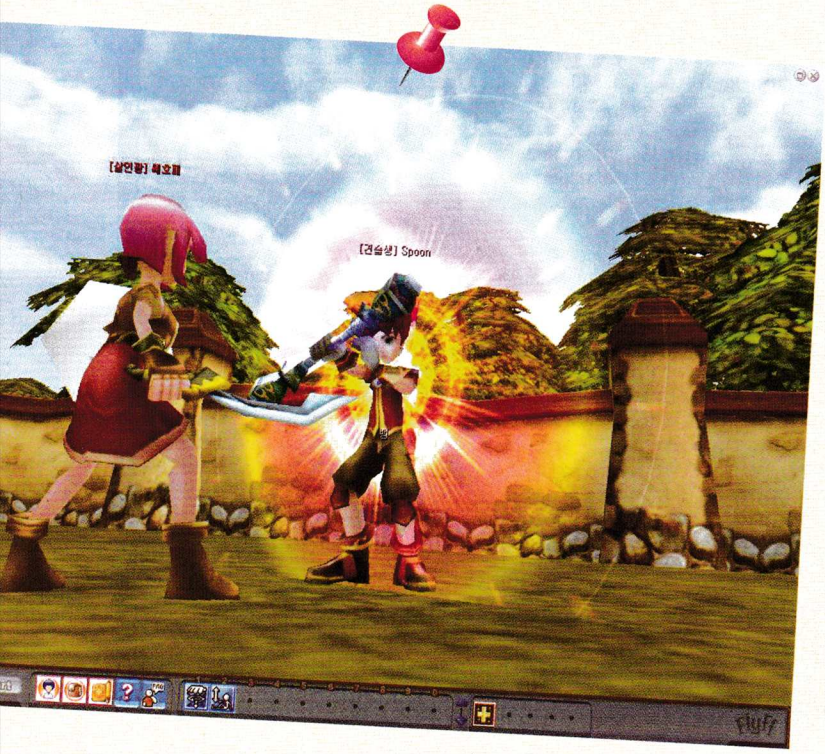
Георги Панайотов

Искаш ли да играеш безплатно? Vol.2

Безплатните ММО

Предишния брой направихме кратък обзор на едни от най-популярните браузър базирани игри, които можеш да играеш безплатно. Но ако сте като мен и изпитвате необходимост от малко по-"жива" графика, за да се асоциирате по-добре с героя си, то следващите редове ще ви заинтересуват.

Основният проблем на повечето ММО игри е, че трябва да си ги купите и след това да си плащате месечните такси. Изключения, разбира се, има, но в 90% от случаите финансовите инвестиции са доста сериозни. Което ги прави малко или много недостъпни. Особено в родината, където редовият геймър така здраво е гушнал тезата "Аз пари за игра няма да давам и толкоз", че чак драго да ти стане. WoW е уникална и заради това, че успя да промени малко този манталитет у нас. Но да кажем, че по една или друга причина не искате да плащате. Но пък ви се играе онлайн с всичките му бонуси (чат с хора от целия свят, сбирщина от микро общности и гилдии и т.н.). Каква е алтернативата? Безплатните ММО-та. Тяхната концепция е много проста и се гради върху простичкото желание на всеки да изпъкне в дадена среда. Техният контент е 95% безплатен. Тоест – трябва ви стабилна интернет връзка (и най-вече външен нет), за да изтеглите клиента и да подкарате играта. От там нататък получавате достъп до всички герои, мисии и области. Но съвсем легално можете да си купувате игрови парични единици, екипировка и бонуси. Така се издържат тези игри. Като експлоатират схемата "Ей-ú-ú, Ванката к'ва готина лъщукаща броня си има, искам и аз!". Защото рано или късно рационалните доводи, че въпросната броня се различава от твоята само с по една точка и реално не ти дава никакво преимущество, отстъпват пред съвсем човешкото желание да се изгъзарчиш. Да спечелиш фалшив престиж пред микро кълъмнитото, в което се подвизаваш (както всъщност е и във всеки един аспект от живота ни).



www.gpotato.com

Нека разходката ти сред безплатните ММО-та започне от тук. Gpotato се отличават с две неща – малък (само 4 игри), но за сметка на това много качествен от заглавия във всеки един поджанр (фентъзи, фантастика, приказно фентъзи) и престъпна манга фенщина в изпълнението. Използват лесна и удобна система за пазаруване на гейм неща, която можете да използвате доста лесно, стига да сте навършили 18 години или някой от родителите ви да е съгласен с финансовата транзакция (обвинявайте българската банкова система, не нас). Купувайки Gpotato точки, можете сами да решите в какво да ги вложите, като те важат за всяка от 4-те игри. Всяка една от тях е с доста ниски системни изисквания, от днешна гледна точка, което ги прави доста по-достъпни. Ако имат някакви минуси (освен очебийните – трудно е да сравниш игра, в чието създаване са участвали милиони, и такава, с бюджет от няколко десетки хиляди) е, че са почти напълно заселени с азиатци, които не отбират и грам английски, но обичат да крещят с йероглифи в градовете.

Rappelz

http://rappelz.gpotato.com/

Едно от първите фентъзи ММО-та. Сетингът му е подобен на този на Guild Wars и Lineage, и подобно на играта на Anet е силно PVP ориентирана. За мен е олекотено стандартно MMORPG, което е клиширано до болка, но пък на фронта на безплатните ММО-та е едно от най-добрите. В момента е най-населеното и в него вече има гилдии със собствена история и огромен списък с членове. Една от най-добрите страни на заглавието е графиката – героите и ефектите на магиите са добре нарисувани и анимирани в лек манга стил, но това, което може на моменти да накара чането ви да увисне, е бекграундът. Сградите и местностите са направени с голяма доза фантазия и при малко по-комплексна геймплейна и предметна

концепция играта би била достоен съперник на повечето платени игри. Съпорт екипът също е много активен, организират се ивент събития за повечето празници с прилежащите към тях джунджурийки (зайчета и яйца за Великден, шоколадови сърца и рози за деня на влюбените и така нататък).

Fly For Fun

http://flyff.gpotato.com/

Гринд ориентирана MMORPG, предназначена за по-малките и не само. В типичен манга стил, героите са с големи глави, с големи телешки очи и безсрамно гигантски оръжия. Класовете са базовите – танк, магически и меле dmg dealer и лечител. Но можете да изберете и престижен клас. Готина е общата визия – бонбонеста и анимационна, на пръв поглед изглежда леко несериозна и точно в това е очарованието ѝ. Не очаквайте някакви супер сериозни таблици за изчисления на щети или супер засукани куестове – биете наред разни неща, радвате се на огромните цифрички, летящи над главите им и убивате време. Както вече споменах – играта е ориентирана и за по-малките, така че внимавайте какви думички използвате в генералния чат. О, да – можете като понатрупате опит и кинти да си купите летяща метла или облаче! И да си перете с него над градовете – за фън.

Corum

http://corum.gpotato.com/

Липсващото звено между Rappelz и FlyFF. Не чак толкова сериозна, като първата и не чак толкова опростена като втората. Както като графика, така и като геймплей. Corum е стандартно фентъзи RPG, отново експлоатиращо клишетата в жанра. И е доста по dungeon crawl ориентирано. От всички най-много се доближава до доброто старо Диабло, а феновете на MU Online ще се почувстват в свои води. За безплатна игра използва много добър енджин и отново е похвално въображението и старанието на дизайнерите, работили по нейния свят.

Space Cowboys

http://sco.gpotato.com/

Напълно екшън ориентирано MMORPG. Имате избор на три бойни самолета, различаващи се по скорост, повратливост, въоръжение и броня, почвайки от най-бавен с най-много оръжия и свършвайки с най-бърз и скорострелен, но и най-чуплив. На пръв поглед повече прилича на шутър, отколкото на стандартна ролева игра. Управлявате машината си лесно и интуитивно, с тази разлика, че го правите в 3-те измерения и на известна височина над земята. Геймплейната концепция също е изчистена – луд гринд докато стигнете високо ниво и след това започват PVP сраженията. В които пък да блеснете в истинския зоопарк от гилдии, кланове и съюзи.
Това е и играта, изискваща най-бърза и стабилна интернет връзка, както и здрави нерви и бързи рефлекси. Заради нуждата от широки открити пространства детайлността на графиката отстъпва с няколко идеи от тази на другите игри.

Scions of Fate

http://fate.netgame.com/

Нямаща нищо общо с Gpotato, Scions of Fate е една от най-големите безплатни MMO игри, както по контент, така и по комюнити.
С над 70-те милиона (!!!) логнати юзъри тя издухва по популярност всяко едно комерсиално MMORPG, а Mapple Story и представените по-горе игри приличат на нещо, правено в междучасията в техникум по информатика в сравнение с нея. Издържана изцяло в типичен манга стил, това е най-комплексното фентъзи безплатно RPG. Имате тонове класове, предмети, локации и чудовища, които трябва да се видят – то-ест всичко, от което имате нужда за фън.
Тя е и първата игра от семейството на Netgame, сред които можете да отделите внимание и на Hero Online (http://hero.netgame.com/ – подобна на SoF, но в азиатски сетинг) и The Legend of Ares (http://ares.netgame.com/).
Съчетава в себе си безконечен левъл гринд, с доста добра PvP система и онлайн ранкинг система, дълбаеща и в най-съкровените кътчета на компетативното ти подсъзнание. Легално можете да купувате всякакви бонуси и ингейм предмети, като цените са поносими. Графично е най-добрата от всички представени игри. Сървърите са мега стабилни, а и нет кодът позволява огромни мелета без кой знае какъв лаг, дори и на по-бавни връзки.
Всъщност за повечето игри от представените тук 30-50k вход/изход външен нет би трябвало да са ви достатъчни за нормална игра. Естествено: колкото повече – толкова повече.

Стоян Спахиев

ATI чипсети под шапката на AMD

След обединението на двете компании през 2006-та започна процес на реорганизация на продуктовите линии. Всички чипсети се консолидират в процесорната дивизия. Досегашните чипсети на AMD отиват в раздел „Стари AMD чипсети". Тези на ATI за Intel процесори – в раздел „Други чипсети" – очевидно с цел да се избегне конфузното споменаване на основния конкурент на компанията. ATI Radeon Xpress и ATI SB600 запазват имената си, но CrossFire Xpress 1600 и 3200 се преименуват съответно на AMD 480X CrossFire и AMD 580X CrossFire. ATI запазва автономност като дивизия за графични ускорители, която все още няма официално име. Продуктите на ATI, подходящи за Embedded дивизията на AMD (където са AMD Geode и E86 процесорите), започват да се прехвърлят към нея (Imageon за мобилни телефони и PDA, Xilleon за домашна електроника и др.) и можем да очакваме проекти, възползващи се от обединението на компаниите. Мрежовият отдел на AMD също е в тази дивизия.

Чипсети за AMD процесори

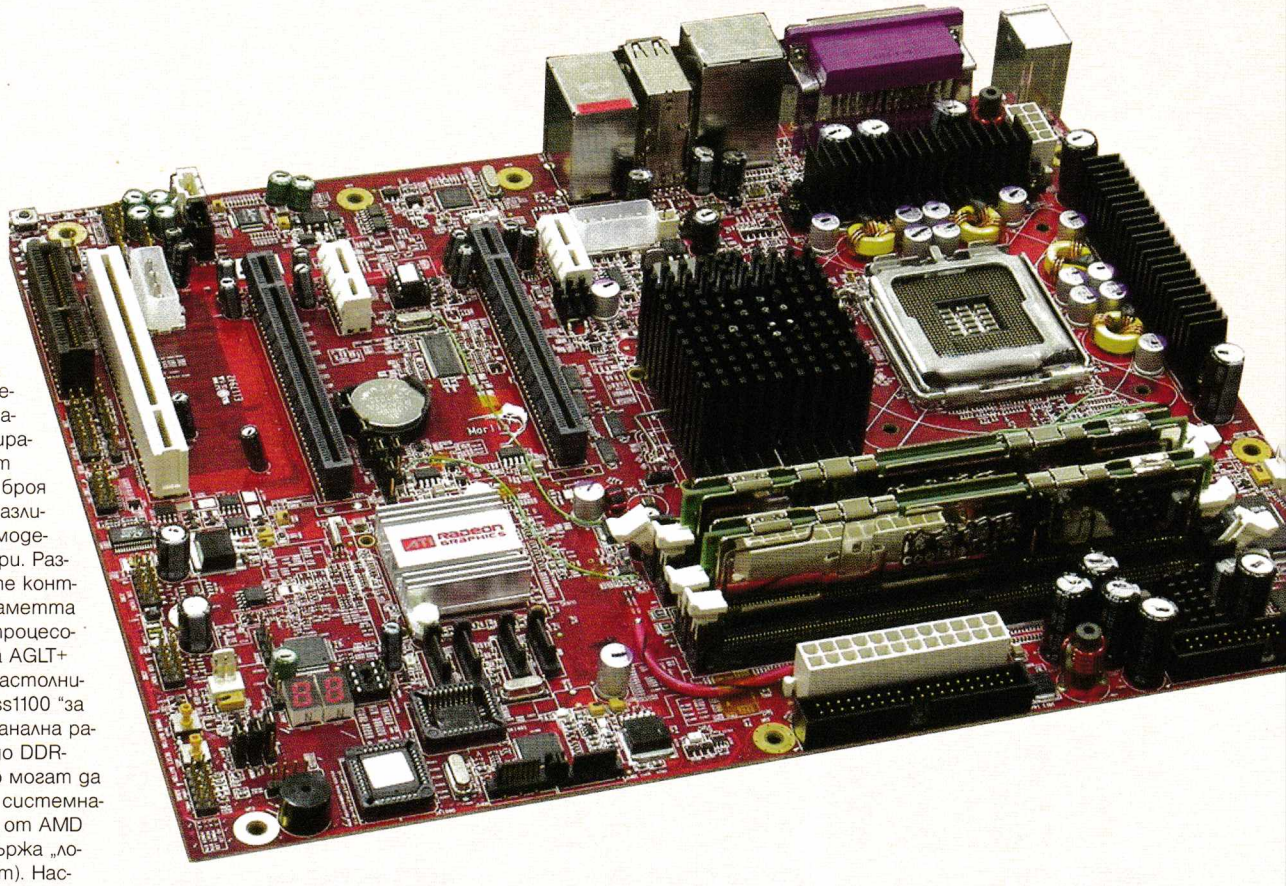
Повечето дънни платки, които използват CFX3200, са адаптирани към новото му наименование. EPoX EP-AD580XR предлага и възможност за псевдо-асинхронен избор на тактовата честота на паметта (т.е. потребителят избира желаната стойност, а BIOS-ът сам намира делителя на AM2 процесора, който предоставя най-близката до желаната стойност).
ASRock 939Dual-SATA2 доказа, че nVidia SLI може да се използва с видеоплатки с различен интерфейс (една с AGP8x и една с PCIe x16) – GF6600GT, GF7600GS и др. Въпреки това nVidia засега не смятат да разхлабят примката около SLI технологията.
При Radeon платките обаче има голяма вероятност CrossFire технологията да бъде отворена към всички платформи – в момента освен собствените AMD/ATI чипсети се поддържат единствено Intel i975/x965. Съществува вероятност AMD да активират CrossFire и за nForce, VIA и SiS чипсетите, включително за PCIe x1/x2/x4 слотовете.
ATI Radeon Xpress1100 (вградено орязано Radeon X300 графично ядро) получи вариант за мобилни компютри, а освен него AMD обявиха и цяла нова серия чипсети с вграден графичен ускорител (IGP) – AMD690.

AMD690

Наследникът на Xpress1150 (IGP с модифициран Radeon X300) запазва неговите възможности по отношение на HT интерфейса (8GB/s), PCIe линиите (общо 24) и южния мост (SB600), но получава ново графично ядро (Radeon X1250), базирано на Radeon X700. X1250 представлява X700 с намален брой Pixel Shader модули (4 вместо 8 премахнати Vertex Shader модули, чиито функции се поемат от драйвера и централния процесор. Тактовата честота на X1250 ядрото в AMD690 е 400 MHz (колкото е при X700 и Xpress1150. GF6150 работи на 475 MHz), а чипът се произвежда по 80nm технология от UMC и консумира едва 8W.
За разлика от предшественика си настолните модели AMD690 не предлагат възможност за буферна локална памет – графичното ядро изцяло разчита на системната (от която може да заеме до 1GB в зависимост от конкретния BIOS и наличния обем).
X1250 притежава всички функции на X700/X800 серията (3Dc, HyperZ HD, SmoothVision HD и т.н.) и Avivo функциите от X1000 - декодиране и обработка на видео изображения (форматите MPEG2 и MPEG4, съответно DVD, DivX и видео потоците с висока разделителна способност/high-definition video H.264, WMV9 и VC-1); 10-битова цветова обработка при видео изходите (каквато nVidia въвеждат едва в GeForce 8); S-Video, композитен и компонентен HD/TV-Out изход (за обикновен и HDTV телевизор); аналогов VGA изход и два цифрови TMDS изхода за DVI или HDMI конектор.
X1250 може да изработва две напълно независими изображения (които да се изведат на някой от четирите изхода – VGA, TV, 2xTMDS). И двата цифрови изхода поддържат HDMI1.2 и HDCP1.1 (DRM защита срещу копиране, която позволява гледането на криптираните HD-DVD/Blu-ray филми), но в даден момент от времето HDCP може да е активно само на един от тях. Основно предимство на X1250 пред видео платките с HDMI изход е наличието на вграден звуков контролер – 5+1 канала, 48kHz. Той е независим от HD Audio контролера в южния мост SB600 и се използва само от HDMI изхода и осигурява завършеност на комбинирания интерфейс (звук и картина). За съжаление засега единствено Realtek предлагат драйвер за своите codec чипове, чрез който в един и същ панел да се управляват и двата контролера – SB600/HDA за общите компютърни звуци и X1250/HDMI за видеото. Засега X1250 се справя успешно със съдържание в 720p/1080i формат, а отстраняването на последните проблеми с „Full HD" 1080p (за което е необходим и по-мощен централен процесор) се очаква в бъдещите версии на драйверите.
X1250 (както X300/X700/X800) поддържа максимум Shader Model 2.0/DX9b, което е недостатък в сравнение с SM3.0 /DX9c при GF6150. Независимо от това и двата продукта имат Vista Premium сертификат.
Графичната производителност на X1250 в повечето случаи е по-голяма от тази на GF6150, но когато Vertex Shader натоварването е относително по-голямо, GF6150 е по-бърз. Южният мост при AMD690 е по-слабо развит в сравнение с nF430 (няма LAN контролер, RAID5 и е с един UATA/133 канал по-малко), но наличието на пълна HDMI/HDCP поддръжка, ниската консумация и добрата графична производителност правят AMD690/X1250 предпочитания чипсет за домашния развлекателен център.
AMD690 вече е най-популярният ATI чипсет с разнообразие от дъна, по-богато от това на Xpress200 и AMD580X/CFX3200.

Чипсети за Intel процесори

Няколко продукта на ATI, предназначени за Intel процесори, са били в толкова напреднала фаза на разработка (т.е. в тях са били вложени доста средства), че след закупуването на компанията AMD решиха да ги пуснат на пазара, въпреки че обслужват процесорите на основния им конкурент. Това решение е от полза и за крайните потребители – по този начин разнообразието донякъде се запазва, имайки предвид изтичането на лицензи на VIA за Intel AGLT+ шината (засега изглежда, че няма да има продължаване на споразумението и VIA ще могат да предлагат нови продукти само за AMD процесори). SiS за разлика от VIA сключиха ново споразумение във връзка с очакваното повишение на тактовата честота на шината до 333MHz/1333 QPB.
ATI Radeon Xpress200 получи модел без графично ядро, наречен ATI CrossFire Xpress1600 (PCIe x16 порта може да се раздели на два с по 8 линии) и се използва от няколко производителя (ECS, PCpartner, Sapphire).
ATI Radeon Xpress1100 получава два модела с поддръжка на Intel



процесори – за настолни и за преносими компютри. По отношение на вграденото графично ядро (модифицирано X300), използваният южен мост (SB600) и броя PCIe линии те не се различават от Xpress1100 моделите за AMD процесори. Разликата е в добавените контролер за достъп до паметта (който липсва в Intel процесорите) и управление за AGLT+ процесорна шина. И настолният и мобилният Xpress1100 "за Intel" поддържат двуканална работа с до DDR400 и до DDR-II/667 (PC2-5300) като могат да заемат до 256MB от системната памет (за разлика от AMD моделите не се поддържа „локална" графична памет). Настолният модел поддържа процесорна шина с честота до 266MHz/1066QPB и съответно процесори Celeron, Pentium4/D, Core2 Duo/Extreme, но Core2 Quad/Extreme не се споменава. Мобилният модел поддържа процесорна шина с честота до 166MHz/667QPB и съответно процесори Celeron-M/Pentium-M, Celeron/Pentium 4/XE, Core Solo/Duo и Core2 Duo. Настолният вариант на Xpress1100 се използват от Dell и Fujitsu-Siemens, а мобилният от ASUS.

CrossFire Xpress3200 (Intel Edition)

Основният отличителен белег на ATI CrossFire Xpress3200 за AMD процесори са двата пълноценни PCI Express x16 порта (32 PCIe линии общо). Те се намират в един и същ чип и в екстремни ситуации като използването на две видеоплатки, натоварени на максимум, това би трябвало да ускори комуникацията помежду им. Дългоочакваният ATI RD600 северен мост за Intel процесори няма толкова много PCIe линии, но въпреки това е наречен ATI CrossFire Xpress 3200. Той е по-скоро аналог на CF Xpress1600 за AMD процесорите. RD600 (CFX3200 Intel) предоставя един обикновен PCIe x16 порт, който може да се раздели на два с по 8 линии, а в допълнение към това има още 8 PCIe x1 линии, които се разпределят между връзката с южния мост (x2 или x4), PCIe контролери и PCIe слотове. Въпреки неправилното наименование CFX3200 RD600 има някои сериозни предимства пред останалите върхови модели чипсети за Intel процесори (i975X/P965, nF680i SLI) – предоставя възможност за напълно асинхронен избор на тактовите честоти на процесорната шина и контролера за достъп до паметта. Тази гъвкавост дава възможност за постигане на максимални резултати при overclock (естествено крайният резултат зависи от конкретното дъно). Официално се поддържа двуканална работа с до DDR-II/800 и процесорна шина до 266 MHz /1066QPB. Асинхронното регулиране обаче отваря вратите за доста по-големи честоти. Първоначално доста производители на дънни платки бяха обявили, че ще го използват, но след обединяването на ATI с AMD само DFI пуснаха на пазара продукта си - LANPARTY UT ICFX3200-T2R/G. При тази платка се предоставят три PCIe x16 слота (два с по 8 линии, а третият – само с 2), четири PCIe линии се използват за връзка със SB600 (южния мост), а останалите две – за два Gigabit Ethernet контролера на Marvell. Поддържат се всички LGA775 процесори включително и четириядрените (Celeron, Pentium4/D/XE, Core2 Extreme/Duo/Quad), а честотите в BIOS-а минават през 333MHz/1333QPB и стигат до 511MHz/2044QPB (което на практика е недостижимо). Честотата на интерфейса към DDR-II паметта може да се избира до 658MHz/1316DDR. Цифрово-аналоговият преобразовател за звука е разположен на допълнителна платка ("Karajan"), което би трябвало да повиши качеството на звука. За съжаление дъното използва Realtek ALC885 codec, който не се слави с перфектно изпълнение на EAX ефектите. SB600 не поддържа RAID5, но за сметка на това DFI са сложили допълнителен PCI контролер Promise PDC40719, предоставящ четири SATA/300 порта с RAID нива 0, 1, 0+1 и 5. Проблемът с него е в това, че цялата PCI шина (която се споделя с PCI слотовете и други от вградените контролери) е с максимална скорост 133MB/s. DFI са се опитали да предоставят достъп до почти всички възможни настройки на чипсета в BIOS-а. Това е добре, за хората, които знаят коя какво значи, но останалите по-скоро са зашеметени от множеството неизвестни съкращения (които по традиция никой производител на дъна не си прави труда да обясни подробно в упътването). Изглежда на относително натоварения BIOS се дължат и някои негови досадни бъгове, които сигурно ще се отстранят в бъдещите версии. Въпреки това по време на работа дъното е изключително стабилно. Като производителност DFI платката с RD600 изпреварва i975X, но не успява да се пребори с най-новите nF680i дъна, но подобна присъда трябва да се счита за предпоследна при толкова много неизследвани BIOS-настройки, които евентуално могат да обърнат нещата.

Radeon Xpress1250 (Intel Edition)

RXpress1250 е аналогът на AMD690G за Intel процесори заменя HyperTransport интерфейса с AGLT+ процесорна шина с честота до 266MHz/1066QPB и добавя липсващия в Core2 контролер за достъп до паметта, поддържащ двуканална работа с до DDR-II/800. Поддържат се процесори Celeron, Pentium4/D, Core2 Duo/Extreme, и Core2 Quad/Extreme. Той се предлага и във вариант за преносими компютри, който поддържа Celeron-M/Pentium-M, Core Duo/Solo и Core2 процесори с шина до 166 MHz /667QPB. Мобилният вариант на Xpress1250 се използва в няколко фамилии компютри на NEC. Преди покупката на ATI от AMD самите Intel имаха намерение да пуснат дъно с настолния вариант на Xpress1250 като част от ограничената си серия Intel дъна с чужд чипсет (ATI), но тези планове вече са преустановени. Засега единствено ABIT предлагат дъно с настолния Xpress1250 – F-I90HD, част от Fatal1ty серията.

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

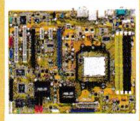
ПРОЦЕСОР

ATHLON64 X2 6000+

цена: 600 лв

Двуядрен, 3GHz, 2MB (2x1MB) кеш памет от второ ниво, 1000MHz/2000DDR HyperTransport интерфейс.

ЧИПСЕТ И ДЪНО



ASUS M2R32-MVP

цена: 262 лв

AMD 580X чипсет (ATI CrossFire Xpress3200), 2 бр. PCIe x16 (пълни), 2 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 4 SATA/300 порта с RAID, 1 UATA/133 канал и 2 допълнителни SATA/300 (от JMB360 - един вътрешен и един външен), един Gigabit Ethernet порт, ADI AD1988A HDA звук (до 7+1)

ПАМЕТ

1GB PC2-8500

цена: 4x260 лв

(DDR-II/1066) Corsair SLI/EPP; максималният обем памет, който може да се получи от широкоразпространени модули

ТВЪРД ДИСК

WD RAPTOR 150GB

цена: 2x485 лв

2 бр. Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.

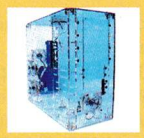
ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173A

цена: 2x75 лв

UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.

КУТИЯ



ATX MIDDLE TOWER

цена: 165 лв

Прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти.

СКЪПИ

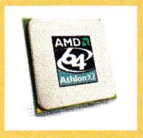
ДЖАДЖА

BUFFALO FIRESTIX R

цена: 190 лв

(RUF2-R8G-S) – 8GB USB2.0 Flash памет със скорост на последователно четене и запис съответно 32MB/s и 27MB/s (210x) – най-големите възможни скорости към момента (подобна скорост предлага и Patriote Extreme серията). Наскоро цената му спадна почти двойно и вече може да се намери на посочената цена.

ПРОЦЕСОР

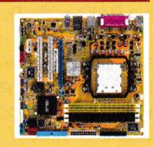


ATHLON64 X2 3600+

цена: 145 лв

Двуядрен, 2GHz, 512KB (2x256KB) кеш памет от второ ниво, 1000MHz/2000DDR HyperTransport интерфейс

ЧИПСЕТ И ДЪНО



ASUS M2A-VM HDMI

цена: 175 лв

Чипсет AMD690G + SB600, до 200MHz/ 800QPB шина, 1бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x1, 2бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 4 SATA/300 порта с RAID, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC883 High-Definition Audio (до 5+1). Вграденото видео е Radeon X1250 (четири Pixel Shader 2.0 конвейра, 400MHz). Дънното поддържа HDCP и има VGA, DVI, HDMI и HDTV- Out изходи).

ПАМЕТ

1GB PC2-6400

цена: 2x140 лв

(DDR-II/800) – максималната официално поддържана от чипсета скорост.

ТВЪРД ДИСК

HITACHI 80GB

цена: 90 лв

8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа

ЗАПИСВАЧКА

SONY AWG170A10

цена: 60 лв

UltraATA/33 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък споделян с почти всички записвачки откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD

КУТИЯ

ATX MIDDLE TOWER

цена: 50 лв

400W, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон.

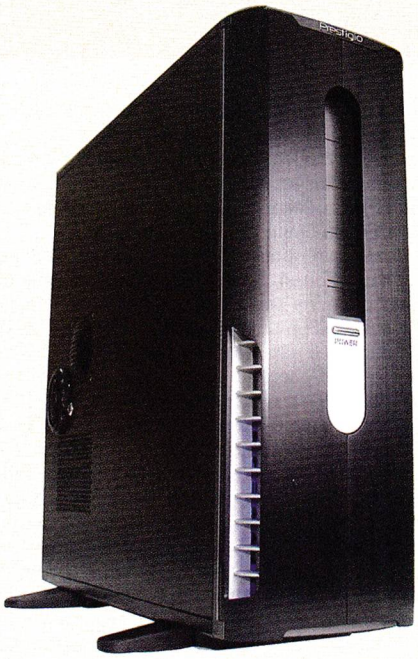
ЕВТИНИ

МОНИТОР

ASUS PG191

цена: 815 лв

19" течнокристален монитор, 2ms време за реакция, VGA/DVI-D входове, 3 бр. USB2.0 порта, 1280x1024 разделителна способност (по-подходяща за 18" TFT/19" CRT, но това е недостатък на всички 19" TFT), 2+1 колонки (басова, лява, дясна) - 25W общо, въртяща се Web-камера 1.3Mpix USB2.0, куплунги за слушалки и микрофон.



Prestigio Desktop PC Gamer Limited Edition

Колко точно мощен трябва да е един компютър, за да бъде наречен геймърски? Отговорът е еднозначен – много. Предназначените за игри машини трябва да отговарят на най-високи стандарти и изисквания за производителност. След работните станции за триизмерно графическо моделиране игрите са вероятно най-големият потребител на хардуерен ресурс. Представяме ви Prestigio Desktop PC Gamer Limited Edition – специално създаден компютър за задоволяването желанията и потребностите на най-трудно задоволимите потребители.

Както можете да видите и от карето с хардуерни характеристики, това PC не е шега. Тестваният от нас модел вървеше в комплект с 22-инчов течнокристален монитор на Prestigio P7220W. Този дисплей по най-добрия начин ни помогна да разберем качествата на графичния ускорител nVidia GeForce 8800 GTX с неговите 768 мегабайта RAM. Мониторът работи с чудесните 1680x1050 точки и има отлични качества при пресъздаването на картината. Цветове, време за реакция, ъгъл на видимост – няма да откриете слабост в никой от тези аспекти. За въвеждането на текст и контрола се грижи безжичният комплект на Cherry с търговското име Stingray. И докато за качествата на мишката може да се поспори (на пазара се предлагат и по-добри безжични „гризачи"), то клавиатурата търси смело конкуренцията по качество на изработката, ергономичност и дизайн.

На компютър с четириядрен процесор и четири гигабайта RAM съвсем естествено вървят всички игри. Приятно замайващо усещане е да инсталираш произволна игра и в настройките за графиката програмата автоматично да е настроила всички показатели на High. Обективният измерител на производителност обаче се нарича 3D Mark. Подложихме компютъра на 3D Mark 2001 и 3D Mark 2006. Тези тестови софтуери пресъздават достатъчно реалистично как би се държала всяка една игра от последните пет години. За пълна обективност оставихме настройките на „Default", като по този начин резултатите не демонстрират графичните възможности на системата при максималната резолюция на монитора, а при стандартни резолюции.

Тестът беше отличен, макар че справка с онлайн базата данни на Futuremark показва, че може и по-добре. По-силните резултати обаче идват и с по-мощните версии на четириядрения Intel Quad-Core, тактувани на 4 гигахерца. Истината е, че този компютър жадно търси конкуренция. Намира я в лицето на малка шепичка наточени „културисти". За всички останали той ще продължи да бъде мечта – до следващия сезон, когато ще излезе неговият още по-мощен наследник...

Prestigio Desktop PC Gamer Limited Edition се продава за около 5000 долара.

Със съдействието на Асбис България

Технически характеристики

Процесор: Intel Quad-Core QX6700 2,66 GHz
Чипсет: Intel 975X
RAM: 4 GB DDR2 667 MHz
Графичен ускорител: GeForce 8800 GTX, 768 MB DDR3
Твърд диск: 1,5 TB
Оптично устройство: Lite-On Blue-Ray LH-2B1S
Монитор: Prestigio P7220W
Други: 33-in-1 четец за карти

Резултати от 3D Mark 2001: 38216 3D marks
Резултати от 3D Mark 2006: 10569 3D marks

ACER FERRARI F20

Това може би е най-красивият течнокристален дисплей, който можете да си купите. Всъщност Cinema Display моделите на Apple също са убийствено добри. От друга страна обаче, Apple манията почва вече леко да дразни. Всеки втори става и ляга с Apple на уста. А някой друг ще може ли да се похвали като вас, че си има Ferrari вкъщи?
Компанията Acer произвежда специална серия на своите продукти с марката Ferrari. За всички тях е характерен страхотният дизайн, изборът на отлични материали за изработка на корпуса и техническо съвършенство в детайл – съвсем като при италианските спортни автомобили. Acer Ferrari F20 е 20-инчов широкоформатен TFT-дисплей. Благодарение на вградения си телевизионен тунер той е и широкоекранен течнокристален телевизор. Съвсем не на шега можете да използвате новото си Ferrari и като екран за игра с новичкия си PlayStation 3 – отстрани и отзад на панела ще откриете SCART-вход, композитен и S-Video входове. Функцията на телевизор предполага наличието и на стереоговорители. Между другото бихте могли да свържете Acer Ferrari F20 и към компютъра си през аналогов или DVI-кабел. Резолюцията на 20-инчовата матрица е разглезващите 1680 на 1050 точки. Контрастът е 800:1, а яркостта е 300 cd/m2. Времето за реакция на матрицата е 8 милисекунди. Мониторът се справя отлично с реалистичното пресъздаване на цветовете и има ясна и достатъчно контрастна картина. При ъгъл на видимост от 160 градуса по вертикала и хоризонтала качествата на картината ще могат да бъдат споделени и с хората, които с недоверие са седнали малко встрани. Цената на Acer Ferrari F20 е може би най-големият му недостатък на пръв поглед. На втори обаче срещу парите си получавате не просто дисплей, но и телевизор. И макар да е по-изгодно да си купите обикновен 20-инчов дисплей без специалния Ferrari-дизайн и отделен TV-тунер, със сигурност ще загубите нещо много важно – усещането за лекота и безгрижност, без да губите времето си да разсъждавате в търсене на алтернативи на съвършенството.
Acer Ferrari F20 се продава за около 1400 лева.

Със съдействието на Солитрон

LOGITECH CORDLESS MEDIABOARD ЗА PS3

Ако сте един от щастливците, които вече се радват на своя нов PlayStation 3, вероятно сте осъзнали нуждата от клавиатура – все пак новата конзола на Sony е не просто телевизионна приставка за игри, но и мобилен интернет терминал. За да сърфирате безпроблемно през телевизора си в интернет с помощта на вградения браузър (близък роднина на популярния Mozilla Firefox), обърнете внимание на Logitech Cordless Mediaboard. Тя е безжична, като работи с радиочестоти на 2,4 гигахерца и има радиус на действие от около 10-15 метра. След като включите USB-предавателя в конзолата си и поставите две AA батерии в клавиатурата, ще можете да я използвате пълноценно и за провеждането на чатове или друга комуникация във виртуалните светове на Playstation 3 заглавията.
Освен с клавиши, Logitech Cordless Mediaboard разполага и с допълнителен тъчпад, който можете да използвате вместо мишка. Свързахме Logitech Cordless Mediaboard и към PC, като клавиатурата работеше безпроблемно. Вграденият тъчпад дори ни се стори отлична идея като алтернатива на мишката, защото внезапно можехме да застанем по-далеч от компютъра и спокойно да управляваме и кликаме по директориите. Единствено силно пластмасовият вид на клавиатурата притеснява – някой малко по-нервен удар в земята след неуспешно комбо движение по време на гейминг може да я направи на вторични суровини. Всяко нещо си има две страни – пластмасата я прави адски лека, все пак.

Logitech Cordless Mediaboard за PS3 се продава за около 100 долара.

Със съдействието на Екшън България

TURBO X DC-A366

Turbo X е специалната марка на магазините Plesio. Под тази марка вече можете да купите компютърна периферия, настолни компютри или лаптопи. Вероятно не бихте очаквали и избор на фотоапарати, но кратка серия от около половин дузина модели се опитва да привлече вниманието ви. Turbo X DC-A366 е с класически дизайн и форма – очакванията на потребителите традиционно са свързани с квадратните пропорции на корпуса. Камерата е с 10-мегапикселов CCD-сензор, което означава, че ще можете да направите снимки с максимална резолюция от 3648x2736 точки. Преведено в сантиметри, бихте могли да промените декора на стената в хола с фототапет, чийто отделни сегменти ще са с размер от 37x28 точки. Никак не е зле на теория. Важно е обаче как Turbo X DC-A366 се справя със снимането на практика.

За да се прицелите и изберете композиция за снимка, можете да използвате 2,5-инчовия течнокристален дисплей или оптическия визьор. Последният е по-скоро рядкост в съвременните камери – дали заради пестене на разходи, дали заради опити за намаляване на размерите на апарата, този елемент все по-често отсъства при компактните фотоапарати. Обективът има трикратно увеличение. Качеството на заснетите фотографии е съвсем добро за апарат без претенции. Притеснение създава наличието на шум в детайлите. Забележка заслужава със скоростта на снимане – камерата можеше да е готова за следващия кадър по-бързо. Направените фотографии съхранявате върху вградените 32 мегабайта памет или върху допълнителна флаш памет от типа SD. Turbo X DC-A366 е добър избор за първи стъпки във фотографията. Насочваш, снимаш, копираш в компютъра – лесно е. Изтъкнете този аргумент пред родителското тяло, когато ви кажат, че сте още малки за цифров фотоапарат...

Turbo X DC-A366 се продава за около 340 лева.

Със съдействието на Плесио

LG S1

Когато го погледнете от дистанция, на устните ви задължително ще заиграе лека усмивка. Той е толкова красив. LG S1 е преносим компютър с определени хардуерни качества. Истински отличителната му черта обаче е съвършената му форма и черно-белият му корпус. Заради работата по екстериора моделът е заслужил наградата red dot Award, раздавана всяка година за особено успешни технологични продукти.

По същество това е 15,4-инчов преносим компютър с CoreDuo-процесор и тактова честота от два гигахерца. Резолюцията на матрица от 1280x800 точки. Оперативната му памет е един гигабайт, а особено внимание заслужава наличието на графична карта. Моделът ATI Mobility RadeOn X1600 не трябва да ви заблужда – игрите все пак остават територия преди всичко на настолните машини. Въпреки това обаче със S1 ще можете да играете повечето съвременни заглавия, макар и не с всички детайли. За сравнение – повечето преносими компютри са с вградени на дънната платка ускорители, които се справят отлично единствено със Solitaire...

LG S1 разполага със специална озвучителна система, сертифицирана за петкананален звук. За да подчертаят мултимедийната му насоченост, корейците са добавили и дистанционно управление, с което да командвате филмите или музиката си. Последните можете да съхранявате върху 100-гигабайтов твърд диск. Вграденият сензор за пръстов отпечатък означава, че ще можете да заключите срещу чуждо посегателство своите файлове. Всичко това естествено се отразява върху общото тегло на машината, която тежи 2,9 килограма. Всеки грам от тях обаче ви служи вярно – съвременните лаптопи поставят логичния въпрос дали наистина имаме нужда още от настолни компютри за друго, освен за игри.

LG S1 се продава за около 3000 лева.

Със съдействието на Мост Компютърс

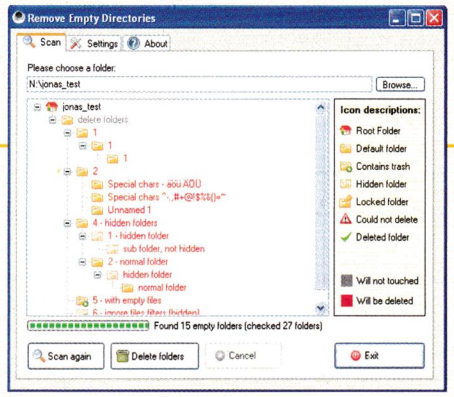
Пеню Дачев

Best Free Soft 05/2007

RED (Remove Empty Directories)

Version: 2.1
Size: 652KB
Site: http://www.jonasjohn.de/lab/red.htm
OS: Win 2000/XP

Съкращението RED се разшифрова като Remove Empty Directories, което пък се превежда като Изтрий Празните Директории. И да сме честни, точно за това служи тази програмка - забърсва де-що види папки без съдържание и/или файлове с големина 0 (нула). За да не стане някои фал от бързане, имате доста опции, с помощта на които м оже да запазите определени папки, макар и да са празни.

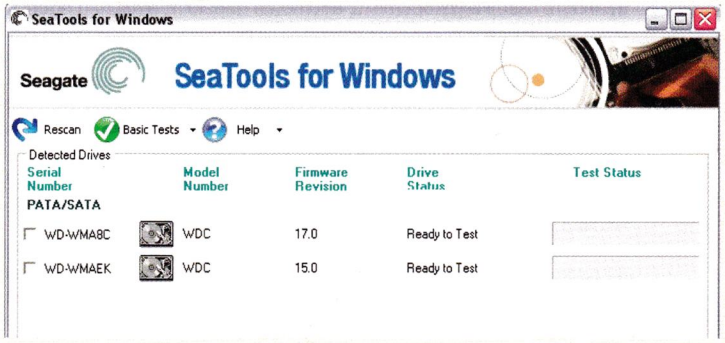


SelfImage

Version: 1.2.1
Size: 663KB
Site: http://selfimage.excelcia.org/
OS: Win 2000/XP

Не може да не сте чували, че най-бързият начин за преинсталиране от е от имидж. Ако още се чудите какво означава тази дума в този случай, отговорът е образ на харддиск едно към едно. Който с няколко клика се връща обратно на диска. Инсталирате операционната система, качвате всички програми, игри и всичко останало, което използвате на компютъра, и правите такъв имидж, който предвидливо записвате на друг партишън или на диск. След това при краш не преинсталирате всичко, а възстановявате от него. Гарантирам, че е в пъти по-бързо. Екстри на SelfImage са възможността да се правят копия на партишъни които не са маунтанти (например на дуал боот система може да бекъпнете *unix-а през Windows), както възстановяването в движение и автоматично ъпдейтване на вече готови образи при наличието на разлики.

SeaTools for Windows



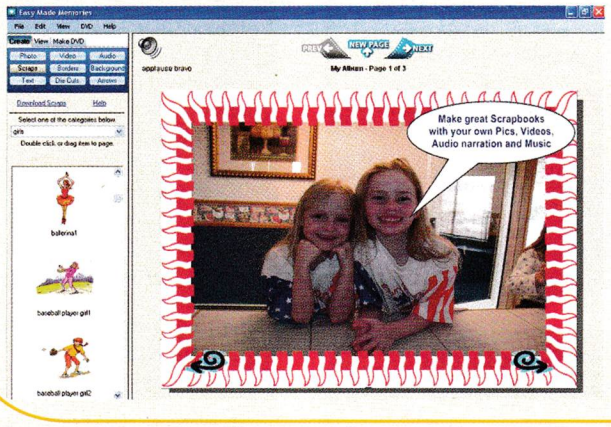
Version: 1.1.0.3
Size: 2.23MB
Site: http://www.seagate.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

Това е комплект диагностични тулове и тестове за харддискове. След като го инсталирате и посочите диска, който искате да тествате, изберете какъв тип текст искате да направите и го оставете да си работи. После погледнете резултатите. Освен със стандартните твърди дискове, се ползва и с USB, 1394, ATA (PATA/IDE), SATA и SCSI устройства. Не се притеснявайте, ако не сте с такъв от Seagate - работи с всякакви марки дискове!

Easy Made Memories

Version: 2.1
Size: 18.5MB
Site: http://www.easymadememories.com/
OS: Windows XP/Vista

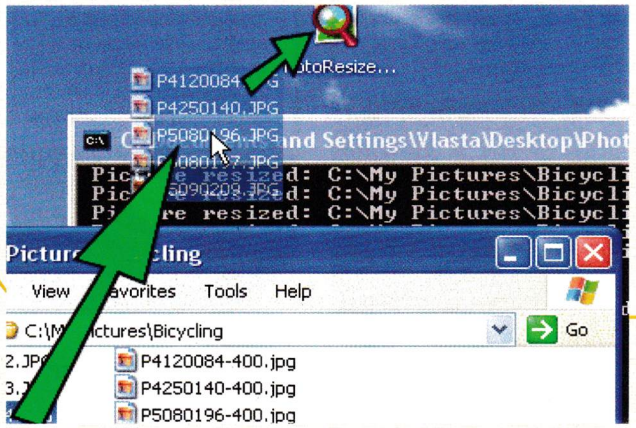
Безплатна и супер лесна за употреба програмка за правене на дигитални фото, аудио и видео албуми на CD и DVD. Поддържат се над две хиляди (2000) начина за преминаване от един към друг кадър или каквото там смесвате, огромен брой фонове, рамки, и каквото още си представите, за да стане крайният продукт ви ок. :) Поддържат се всички познати формати за филми, картинки и звук, както и директен запис от микрофон! Освен това има преглед точно както сте изглежда на монитор/телевизор. За какво ще я ползвате е ваш избор, но тя си струва и прави много готини неща :)



Picture Resizer

Version: 2.0
Size: 284KB
Site: http://www.rw-designer.com/picture-resize
OS: Win NT/2000/XP/2003

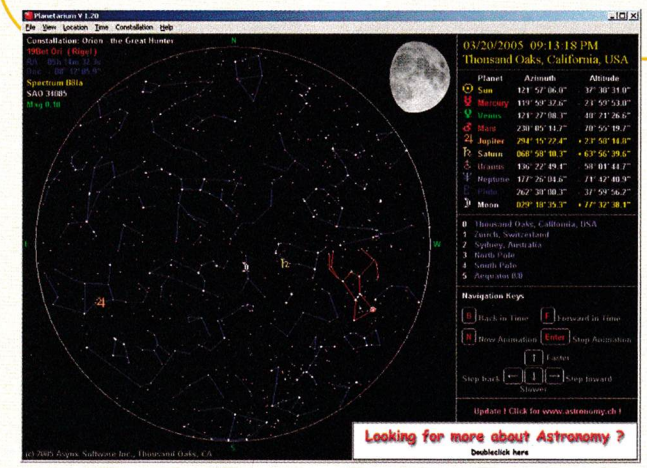
Ако някога ви се е налагало да променяте размера на повече от десет картинки, знаете за колко досадна работа става дума. Е, Picture Resizer е писан е единствената цел да ви помогне при такава ситуация. Просто драгвате картинките или направо папката с тях върху програмата и тя си работи :) За да бъдете максимално улесненица ако преименувате PhotoResize.exe на PhotoResize200.exe, програмата директно прави файловете на 200 пиксела по дългата страна, ако пък я прекръстите на PhotoResize500.exe, стават на 500 и така до безкрай :)



Planetarium

Version: 2.1.1
Size: 4.20MB
Site: http://www.free-planetarium.com
OS: Windows 2000/XP

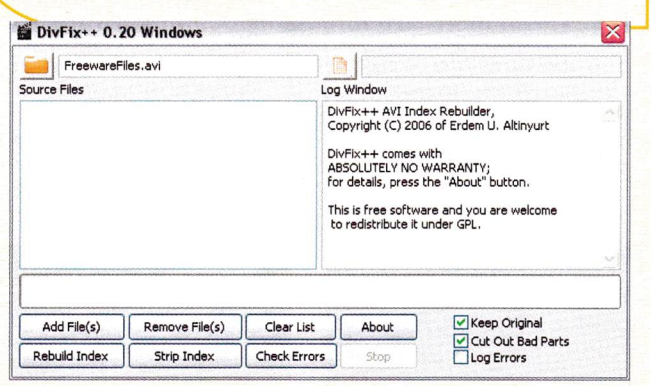
Един вид емулатор на небесните тела и тяхното положение "там горе" с много настройки и възможности. Подходящи за запалени и начинаещи и дори напреднали в тази област на науката. След като го качите, със сигурност ще увеличите познанията си за небесните тела :) А и е интересно - гаранция Франция, плаща PC Mania!



DivFix++

Version: 0.29
Size: 769KB
Site: http://divfixpp.sourceforge.net
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

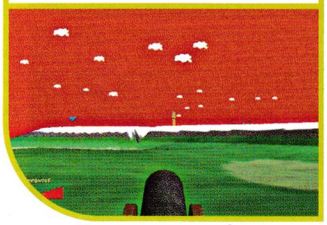
"Поправянето" на счупени .avi файлове е задача, непосилна за всички от нас. Но има програми, които опитват да го правят, било то по-успешно или не чак толкова. :) Една такава е DivFix++. Принципът й на работа е да оправи индекса, което е много полезно особено за превю на филмчета, свалени от ed2k или torrent сайтове. И не само такива, разбира се. Освен това може да работи на поредица от файлове (като онези от папката /Torrents/MotorHead_Clip_and_Lives :D). За сега програмата е компилирана за *unix и Windows, но кодът й е свободен и ако имате желание и нужда, може да си поиграете със сорса й. Писана е на кросплатформения wxWidgets.



ЦЕЛИ ИГРИ

Loose Cannon

Малък андроид, качил се на балон, отчаяно се опитва да избяга от дебнещите го навсякъде капани. Ще му помогнете ли в тази оригинална, макар и на моменти доста объркваща аркада?



Solar Attraction

Поемете ръководството на цяла слънчева система и направете така, че тя да оцелее в рамките на 30 години. Променяйте орбитата и скоростта на вашите планети, за да не се сблъскат една в друга. Загубите ли твърде много от тях – край на играта.

Alphasix

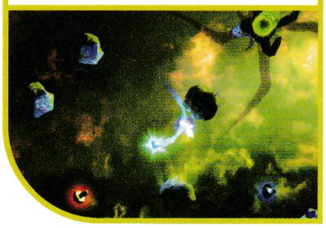
2D екшън екшън, създаден чрез Game Maker, който комбинира най-различни жанрове. В него ще откриете пет герои, тридесет нива и 45 вида атаки. Недостатъци: на моменти неудобното управление.

Air Assault 3D

Луд екшън с много, много предмети и обекти, които очакват своето неминуемо унищожение. Ако обичате игри тип Jets'n'Guns, Air Assault 3D е перфектният избор за релаксация в обедните почивки.

Those Funny Fungloids

Дали събирането на гъби е забавно занимание? С Those Funny Fungloids определено е. Полетете в космоса и се опитайте да сложите в своята виртуална кошничка колкото се може повече от тях.



Ghouls and Ghosts Remix

Римейк на класическа „тичай и скачай" аркада, в който ще поемете управлението на крал Артур. Той трябва да победи абсолютно всяко немъртво същество, което види по пътя си, с помощта на най-различни оръжия, брони и бонуси.

Driving Speed

Истинско попадение. Сблъсквали ли сте се със състезателен симулатор, който има страхотна графика, отличен фактор „преиграване" и на всичко отгоре е безплатен? Driving Speed е точно това.

Free Planet Mahjong

Поредната вариация на популярната китайска логическа игра на четирите вятъра, известна повече като Mahjong. Пълна е с различни декори и нива на трудности, добра музика и разнообразни типове фигурки.

Circular Level

Особено предизвикателна логическа игра, в която трябва свържете всички едноцветни фигурки помежду им. Няма почти никакви недостатъци.

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИЛИТРОЗ И СИЕ 032/ 630-642

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle-Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises©, under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.

SMS на номер **1710**

WAP.GSMZABAVA.COM

обади се от стационарен телефон **09004 1710**

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

JAVA ИГРИ

207933 Света е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!

207934 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat

207935 new PANZER TACTICS

207936 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

207937 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

207938 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

207939 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

207940 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

207941 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

207942 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

207943 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

207944 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

207945 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

10 в 1 — new — SEXY DREAMS — МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!

207946

10 в 1 — new — SEXY VIRGINS — ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ...

207947

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ		РЕАЛ
207910	ЪПСУРТ	ХИТ! ВТОРА ЦЕДКА	681983		716515
207911	GOODSLAV И БУЧ	50 ЛЕВА РАЗХОДИ	681984		716516
	50 CENT	CANDY SHOP	681985		716517
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	681986		716518
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	681987		716519
	HOLLY DOLLY	ХИТ! DOLLY SONG	681988		716520
	MASSARI	НОВО! REAL LOVE	681989		
	NELLY FURTADO	НОВО! SAY IT RIGH	681990		716522
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	681991		716523
	ROBBIE WILLIAMS	SHE'S MADONNA	681992		
	SHIRAM	НОВО! PARTY ALL THE TIME	681993		716524
	YARAK	НОВО! YARAK	681994		716525
207912	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	462221		716526
207913	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	462222		716527
207914	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	462223		716528
	БОРИС ДАЛИ	НОВО! ПЪЖЕШ	462224		716529
207915	ИВАНА	ДЪЖД ОТ РОЗИ	462225		716530
207916	ИВАНА	НАЙ- ДОБРАТА	462226		716531
207917	МАЛИНА	В ТИШИНАТА	462227		716532
207918	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	462228		716533
207919	МАРИЯ	НОВО! ТЕЛЕФОНИ /REMIX/	462229		716534
207920	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	462230		716535
207921	ПРЕСЛАВА	ПЪЖА Е	462231		716536
	ПРЕСЛАВА	НОВО! НИЩО ДРУГО	462232		716537
	ПРЕСЛАВА	УМОРИХ СЕ	462233		716538
207922	СОФИ И УСТАТА	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	462234		716539
207923	СОФИ И УСТАТА	ХИТ! МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	462235		716540
207924	СОФИ И УСТАТА	ТОЧНО ТИ	462236		716541

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

Yoda	716542	716552	Yoda - Answer da phone
хит! Бебе	716543	716553	Говори Бай Брадър хит!
хит! Оргазъм	716544	716554	Кажи баба "Thank you" хит!
Хей, кълвач	716545	716555	Имате ново съобщение ерО
Гръмотевици	716546	716556	Къде си бе, ПУСТИНЯК?
Подсвирквене	716547	716557	Айде бе, муцка, вдигни го!
хит! Баба псува ЯКО	716548	716558	Ей сладур, телефонът ти звъни
хит! Къде е батко?	716549	716559	Хей, секси, вдигни си телефона
Полицейска сирена	716550	716560	Yoda - Message from the dark side
Шефе, разкрити сме!	716551	716561	Вдигни си телефона ма, пача!!!!

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

* ВИДЕО *

JAVA ИГРИ

207948

207949 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

207950 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

207951 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

207952 В търсене на четвъртата реликва, се озоваваш в тъмен замък пълен със зловещи същества!!!

207953 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

207954 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

207955 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

207956 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

207957 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успеш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

207958 Добре познатата игра от компютрите Worms.

207959 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

207960 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

207961 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

207962 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

207963 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

207964 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

207965 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... ;)))

207966 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

10 в 1 — new — SEXY BLONDES — МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ, КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!

207967

10 в 1 — new — PARIS — НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

207968

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.